
ACTION GAMES
CADA DIA TE QUIERO MAS
EDITORIAL QUARK
NEO
FATAL Fury
by SUPERNES
MEGA
PREDATOR 2
NINTENDO
HOME ALONE 2
MASTER
SONIC 2
PC
DUNE
Ganadores
CONCURSO
CAMPAÑA
ECOLOGICA
ACTION GAMES
Por una vida sin Game Over
104 Páginas

CHAU!

Llegó el Puerco-Espín Supersónico que nadie puede detener...

Super veloz y divertido, Super Sónico.
El juego de mayor suceso en el mundo entero
llega a la Argentina para tu Master System,
Megadrive o Game Gear.
Sonic tendrá que atravesar unas pantallas increíbles con
una velocidad supersónica para liberar a sus amigos del bosque
que fueron transformados en robots por el despiadado Dr. Robotnik.
¿ Creés que estás listo para vivir esta aventura a toda velocidad ?
Sonic es lo más rápido que verás en videojuegos, si es que lo ves.



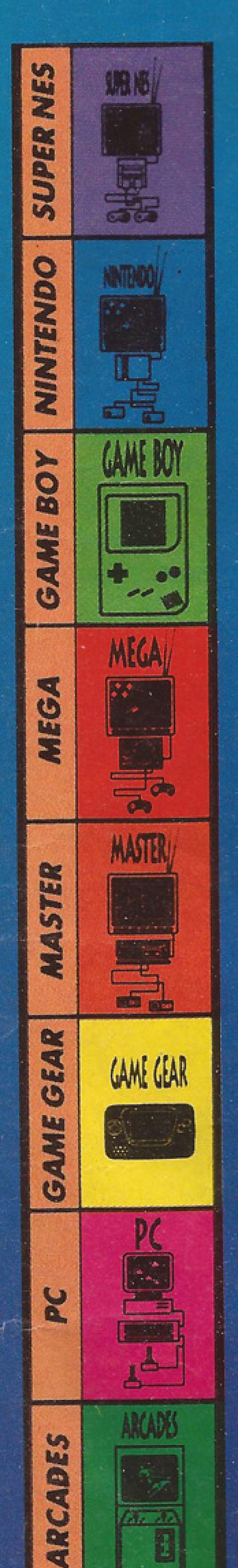
GAMELAND S.A Distribuidor de Sega para Argentina
Tucumán 509, piso 1º (1049) Buenos Aires - Tel/Fax 325-7093/94



START

ACTION GAMES

AÑO 1 Nº 12 - MAYO 1993

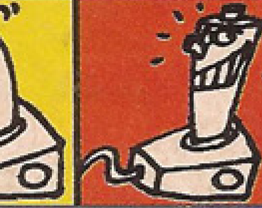


Action Games te quiero cada día más. Porque cada vez que sale nos encontramos con la sorpresa de que trae más páginas, nuevos concursos, las últimas novedades y adelantos de los mejores games. Sin contar su espectacular Top Ten - ahora con todas las máquinas- y las páginas de cartas que se incrementan mes a mes por la cantidad de desafíos a resolver. El amor a Action Games es, en realidad, a todos los lectores que nos bancan cada número, que nos escriben mandándonos críticas, consejos o felicitaciones. A vos, sí a vos, cada día te queremos más. ¿Lo sabías? Bueno, ahora lo sabés. Chau.

Este es el código de puntaje que utilizamos


POBRE


REGULAR


BUENO


OPTIMO

SUPER NES

NINTENDO

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

GAME BOY

GAME GEAR

PC

ARCADES

DOS POSIBILIDADES PARA LA MISMA

Bit Argentina te presenta estos video juegos familiares de última generación con la avanzada tecnología de Microgenius. Además tenés más de 400 variantes de juego y los accesorios más increibles. Linea de video juegos Bit, los únicos con 6 meses de garantía escrita.



SUPER BITGAME

La más sólida y sofisticada máquina de video juegos. Con conector de cartridges con cortina protectora y botón expulsor, doble entrada de joysticks y accesorios. Más dos joysticks de robusto diseño con SELECT, START e inclusive SALIDA PARA AURICULARES.

BIT ARGENTINA: Av. Independencia 3485/7 (1225



SEGA Y NEC HABLAN DE JUNTAR FUERZAS

Y la Nintendo contraataca con más juegos de lucha. Mientras, en Alemania, una empresa desconocida habla de entrar en la pantalla con nuevas consolas.

MOASHIRO SAMA
ESPIA INTERNACIONAL

SEGA Y NEC, JUNTAS CONTRA NINTENDO

Una bomba atómica puede explotar a la brevedad en el mercado mundial de videogames. Los directores de Sega y NEC se reunieron en Japón. En este encuentro, las dos empresas discutieron la posibilidad de asociarse para enfrentar una enemiga común: la poderosa Nintendo.

La bola que se corre dice que Sega y NEC se van a juntar y formar una empresa única, con nombre único.

Si se hiciera una asociación, imaginamos que las empresas se juntarían para producir juegos superbuenos y lanzarlos simultáneamente en los dos patrones: Mega Drive y PC Engine. En este caso, las empresas tendrían que cambiar su filosofía de trabajo para adaptarse una a la otra. A la NEC le gusta lanzar juegos difíciles para después aumentar sus ingresos monetarios publicando revistas y libros con consejos para los jugadores. Sega prefiere lanzar juegos más fáciles, que sean consumidos rápidamente.

Si no aparece una asociación, las empresas pueden por lo menos hacer un acuerdo para que una pueda producir versiones de los juegos de la otra. O sea, NEC tendría Sonic y Sega tendría Nectaris, por ejemplo.

Realidad Virtual - Otro fruto muy sabroso que esta asociación podría dar es la cooperación tecnológica. Sega y NEC, como ustedes ya saben, están trabajando en el desarrollo de un videogame de 32 bits. Lo que ustedes todavía no saben es que el de la NEC tendrá recursos para trabajar con realidad virtual. O sea: la consola viene con un anteojo de cristal líquido, guantes y un instrumento que puede simular espada o arma de fuego. Al usar todo esto, el jugador tendrá la sensación de estar realmente dentro del game. Esto es lo máximo. La última palabra en emoción y realismo de los videogames.

NEC decidió perfeccionar el proyecto de su nuevo videogame de 32 bits para tener "algo más" que Sega. Y el nuevo socio de Sega, Hiroshi Nakagano, se quedó con los pelos de punta cuando se enteró de los planes de su competidor. Fue entonces que Nakagano, que no es nada tonto, tuvo la idea de convocar la reunión y discutir la asociación. Ahora, está con todas las ganas de desafiar a su archienemiga Nintendo. Y manda un mensaje: Nintendo que se cuide, porque está apareciendo una nueva fuerza en el mercado mundial de los videogames.

NINTENDO CONTRAATACA CON MAS JUEGOS DE LUCHA

Al oír las bravuconadas de Hiroshi Nakagano sobre la asociación entre Sega y NEC, Nintendo se hizo la que ni le interesaba lo que estaba pasando. Pero, por si acaso, ya comenzó a manejar los piolines para garantizarse su cómoda posición en el mercado mundial. Una medida que tomó recientemente (muy calladita) fue la creación de una división especial sólo para producir juegos de lucha. Es que Street Fighter 2 tuvo tanto éxito que Nintendo decidió repetir la dosis.

El primer juego desarrollado por la nueva división es nada menos que Fatal Fury (Garou Den Setsu, en japonés). La versión para Super Nes de este fenomenal éxito de los Arcades, a esta altura, ya está saliendo de Japón. Y la embestida de Nintendo no para ahí: anunció que va a hacer su propia versión de Streets of Rage (Bare Knuckles). Y para echar todavía más leña al fuego, la empresa afirmó que pretendía contratar los servicios de Yuzo Koshiro, el famoso autor de la pista sonora de Streets of Rage.

La confusión ya estaba armada. La noticia cayó como un alfilerazo para Sega, a quien no le gustó nada la historia. Imaginate, perder al brillante Yuzo Koshiro en manos del competidor. Pero el propio compositor trató de responder a la invitación de Nintendo. "Tengo un contrato con Sega y voy a honrarlo. Además de todo, Nintendo no merece confianza: sus empresarios sólo piensan en lucros y no en creación."

Ya habrán visto que cuando hablamos de guerra en el mercado japonés, no lo decimos en broma. Esa gente juega pesado.

Hay más. A causa de la reunión entre Sega y NEC, Nintendo resolvió hacer algunos lanzamientos importantes en esa misma época. Fighting Blade, Kick Boxer y Final War ya están confirmados.

En las próximas ediciones veremos la continuación de esta apasionante guerra. Las superpoderosas Sega y Nintedo, mientras tanto, se preparan para el próximo combate.

Hasta la vista
Babys.



Fatal Fury, uno de los primeros megaéxitos de lucha en Arcade.

FABRICANTE ALEMAN QUIERE LANZAR VIDEOGAME

La gente está tan acostumbrada al dominio japonés en el área de lo juegos electrónicos, que hasta olvida lo que están haciendo otros países Pues ahí va: hay un fabricante alemán que quiere entrar en el millonari mundo de los videogames.

Nadie sabe todavía el nombre de la empresa. Lo que se corre entr los bien informados es que ya es del ramo, y produce softwares par



Al lado, la tapa del CD Las Grandes Batallas del Pasado, uno de los éxitos de Sega. Debajo, uno de los héroes de Super Swarchild, para PC-Engine CD.



JUEGOS DE GUERRA, LA NUEVA MANIA DE LOS JAPONESES

Un nuevo género de games que está ganando cada vez más fuerza en el Japón son los simuladores de batallas. Generalmente basados en guerras reales, estos games terminan enseñando hechos históricos a sus jugadores.

La onda comenzó con Nectaris, el primer simulador de batallas producido por NEC para el PC Engine. Las ventas, tanto en Japón como en los Estados Unidos, fueron muy buenas. Nectaris hasta llegó a ser indicado por la revista norteamericana Electronic Gaming Monthly como el tercero mejor del año en 1990. NEC repitió la dosis con Super Swarchild, que ya está en el segundo capítulo.

No tardó mucho la competencia para empezar a producir títulos del género. Sega atacó con un fantástico simulador de la Segunda Guerra Mundial, para CD ROM, con el título (traducido) de Las Grandes Batallas del Pasado. A pesar de ser un poco complicado, el game tuvo buena aceptación. Y Sega ya está preparando otro título del género, basado en las batallas de la guerra del Golfo

Recientemente, también Nintendo lanzó un juego de esta clase con el nombre (traducido) de Las Grandes Batallas Expert. El cartucho mezcla varios tipos de enfrentamientos, de las batallas históricas a las espaciales y submarinas. A los que les gustan los hechos históricos y se divierten con la estrategia militar, ya están avisados: la simulación de batallas en videogame está ahí para quienes quieran convertirse en expertos.

computadoras... entre ellas la Amiga. Se especula también que el producto será del nivel de un Super NES o de un Neo Geo. O de ahí para arriba. Los chismosos dicen que ya existen hasta pruebas de mercado en Alemania.

Incluso con tantas incertidumbres, los japoneses se quedaron con la pulga en la oreja. Nintendo dijo que hasta pensaba mandar espías a Alemania. Pero quien presenta más motivos de preocupación es Sega, que tiene una fuerte actuación en Europa y hasta abrió una filial en Alemania. ¿Qué casualidad, no?

SOMOS FABRICA

ATENCION

Si a las máquinas que Ud. compra les fallan o cortan la imagen de la pantalla: es porque su family game no cumple con las funciones necesarias para los cartuchos de alta-memoria. Por ejemplo:
• Double Dragon 3 • Hammer • Snow Dragon • Robocop • Turtles Ninja 3 • Lo. Lo. 3
Si encuentra dichos problemas, su máquina no va a aceptar los nuevos cartuchos tampoco.

EL DISEÑO Y LA CALIDAD DE "SON SON" ES COMPATIBLE CON TODOS LOS CARTUCHOS.

LA VERDAD VALE MAS QUE LA DISCUSION



AV. CRAMER 3274 CAPITA

NTES DE TAIWAN

"SON SON" SATISFACE SUS NECESIDADES. BUSCAMOS DISTRIBUIDORES



- TEL: 544-2322/8791

TOP TEN

ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

SUPER NINTENDO

1º .... STREET FIGHTER 2
2º .... SUPER MARIO WORLD
3º .... STAR WARS
4º .... TORTUGAS NINJA 4
5º .... JOE & MAC
6º .... SUPER MARIO KART
7º .... HOOK
8º .... FINAL FIGHT
9º .... ZELDA 3
10º .... TINY TOON

MEGA DRIVE

1º .... SONIC 2
2º .... SONIC
3º .... PIT FIGHTER
4º .... KID CHAMELEON
5º .... QUACK SHOT
6º .... G.P. MONACO
7º .... SPIDERMAN
8º .... CASTLE OF ILLUSION
9º .... DICK TRACY
10º .... STREETS OF RAGE 2

WINNER DE ABRIL
Hernán Saez, *de Haedo*

WINNER DE ABRIL
Nicolás Petreli, *de Capital*

Concursá por una consola *Nintendo* obsequio de Action Games

Concursá por 3 juegos de *Mega Drive* obsequio de Gameland

El próximo TOP TEN se realizará con los votos recibidos hasta el 10 del corriente mes. A los que llamen con posterioridad se le computará el voto para el siguiente TOP TEN.

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES

JUNTO A LOS MEJORES

GAME BOY

1º .... SUPER MARIO LAND
2º .... OPERACION C
3º ....BATTLETOADS
4º .... TETRIS
5º .... BATMAN
6º .... DUCK TALES
7º .... CASTLEVANIA 2
8º .... MEGAMAN 2
9º .... TORTUGAS NINJA 2
10º .... DOUBLE DRAGON 2

GAME GEAR

1º .... SONIC 2
2º .... SONIC
3º ....SHINOBI
4º .... WONDER BOY
5º .... CASTLE OF ILLUSION
6º .... OUT RUN
7º .... SPIDERMAN
8º .... SPACE HARRIER
9º .... G.P. MONACO
10º .... GOLDEN AXE

WINNER DE ABRIL
Enrique Figueroa, *de Capital*

WINNER DE ABRIL
Pablo L. Passera, *de San Martín*

Concursá por 3 juegos de *Game Boy* obsequio de Bit Argentina

Concursá por 3 juegos de *Game Gear* obsequio de Gameland

- SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.
- SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.

DE 17 a 18hs AL 951-6239

TOP TEN

ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

NINTENDO

1º	SUPER MARIO 3
2º	BATTLETOADS
3º	TINY TOON
4º	LOS PICAPIEDRAS
5º	STAR WARS
6º	FELIX
7º	KRUSTY
8º	TORTUGAS NINJA 3
9º	SPIDERMAN
10º	THE SIMPSONS 1

MASTER

1º	SONIC
2º	SONIC 2
3º	GOLDEN AXE
4º	ASTERIX
5º	G.P. MONACO
6º	SPIDER MAN
7º	CASTLE OF ILLUSION
8º	SHADOW DANCER
9º	RAMBO 3
10º	MONICA

WINNER DE ABRIL

Horacio E. Starpeniak, de Córdoba

Concursá por 3 juegos de *Super Nes* obsequio de Bit Argentina

WINNER DE ABRIL

Fernando Eloy Conde, de Neuquén

Concursá por una consola *Master System* obsequio de Gameland

El próximo TOP TEN se realizará con los votos recibidos hasta el 11 del corriente mes. A los que llamen con posterioridad se le computará el voto para el siguiente TOP TEN.

LLAMA DE LUNES A VIERNE

ACTION GAMES

JUNTO A LOS MEJORES

FAMILY

1º	STREET FIGHTER 2
2º	STREET FIGHTER 3
3º	SUPER MARIO 3
4º	LOS PICAPIEDRAS
5º	BATTLETOADS
6º	TINY TOON
7º	BATMAN 2
8º	THE SIMPSONS 1
9º	STAR WARS
10º	GOAL 2

PC

1º	MONKEY ISLAND 2
2º	PRINCE OF PERSIA
3º	INDIANA JONES 4
4º	INDIANA JONES 3
5º	PREHISTORIK
6º	ELVIRA 2
7º	WING COMMANDER 2
8º	INDIANAPOLIS 500
9º	DARK SIDE
10º	CASTLE OF WOLFENSTEIN

WINNER DE ABRIL

Santiago Maspero, de Capital

Concursá por una consola *Bitgame* obsequio de Bit Argentina

WINNER DE ABRIL

Leandro Lezcano, de Bahía Blanca

Concursá por 2 joysticks para PC obsequio de Action Games

- SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.
- SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.

DE 17 a 18hs AL 951-6239

EXPLOSION DE VIDEOGAMES

VIDEOGAMES EN ACCION

...VAS A DETONAR

SE JUEGA CON VOS, MAN

LA FUERZA DEL VIDEOGAME

SE VIENE CON TODO, MAN

LA BIBLIA DEL VIDEOGAME

SOLO PARA FANATICOS

LE SOBRA AGUANTE

ES UN SENTIMIENTO

ACTION GAMES

...DONDE CADA FRASE
ES UN SENTIMIENTO
QUE NO PODEMOS PARAR

C.O.N.C.U.R.S.O

Una Consola Para Un Amigo

Completá el cupón y envialo a *Action Games*
Entre todos los participantes se sorteará
una consola Super Bitgame
obsequio de



Nombre y Apellido: ....
....Edad: ......
Nº y Tipo de Documento: ....
Dirección: ....C.P.: ....
Localidad: ....Tel.: ....
Provincia: ....

A continuación completá los datos del AMIGO al que le vas a regalar la consola, si ganás. Suerte.

Nombre y Apellido: ....
....Edad: ......
Nº y Tipo de Documento: ....
Dirección: ....C.P.: ....
Localidad: ....Tel.: ....
Provincia: ....

Mandá tu cupón antes del 15 de cada mes

Aclaramos que la consola la gana la persona a la que se la regalaron, la cual será la encargada de retirar el premio presentando su documento y una fotocopia del documento del amigo que se la obsequió. Agradecemos la colaboración de Pachi (un amigo de siempre) para la realización de este concurso.

Armá este sobre y envialo por correo a Editorial Quark.
o entregalo personalmente de 10 a 13 y 14 a 17hs.

Pegar sobre esta barra

Remitente: ....

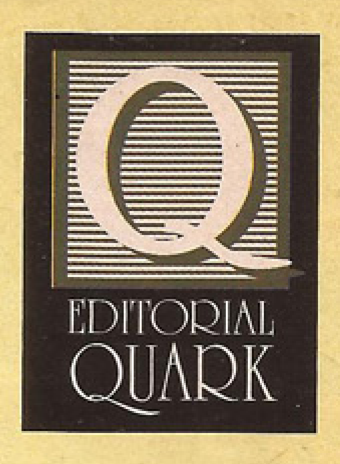
Estampilla

ACTION GAMES

C.O.N.C.U.R.S.O

Una Consola para Un Amigo

Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Capital Federal



Azcuenaga 24 - 2º - Of. 4
1029 - Buenos Aires - Argentina
Tel. 951-6239 - Fax 952-3834

Editor Elio Somasc

Director Claudio E. Vel

Publicidad Juan C. Bot

Distribución Cap
Mateo Cancellaro e
Inte
Distribuidora Bertrán S.A
Santa Magdalena 541 - Cap
Urug
Berriel y Marti
Paraná 750 - Montevideo - R.O

Fotocromía Artes Gráficas Vlad
Jufre 537 - 1º - Cap

Impresión Editorial Antártica S.A. - Cl

ACTION GAMES es una publicación mensual
Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociac
Argentina de Editores de Revis
Esta versión en castellano de AÇAO GAMES
publicada mediante convenio y bajo licencia
Editora Azul, Sao Paulo, Br
El material publicado en esta edición corresponde
versión original de AÇAO GA

AÑO 1 - Nº 12 - MAYO 1993

ACTION GAMES

NTD

FAMILY GAME



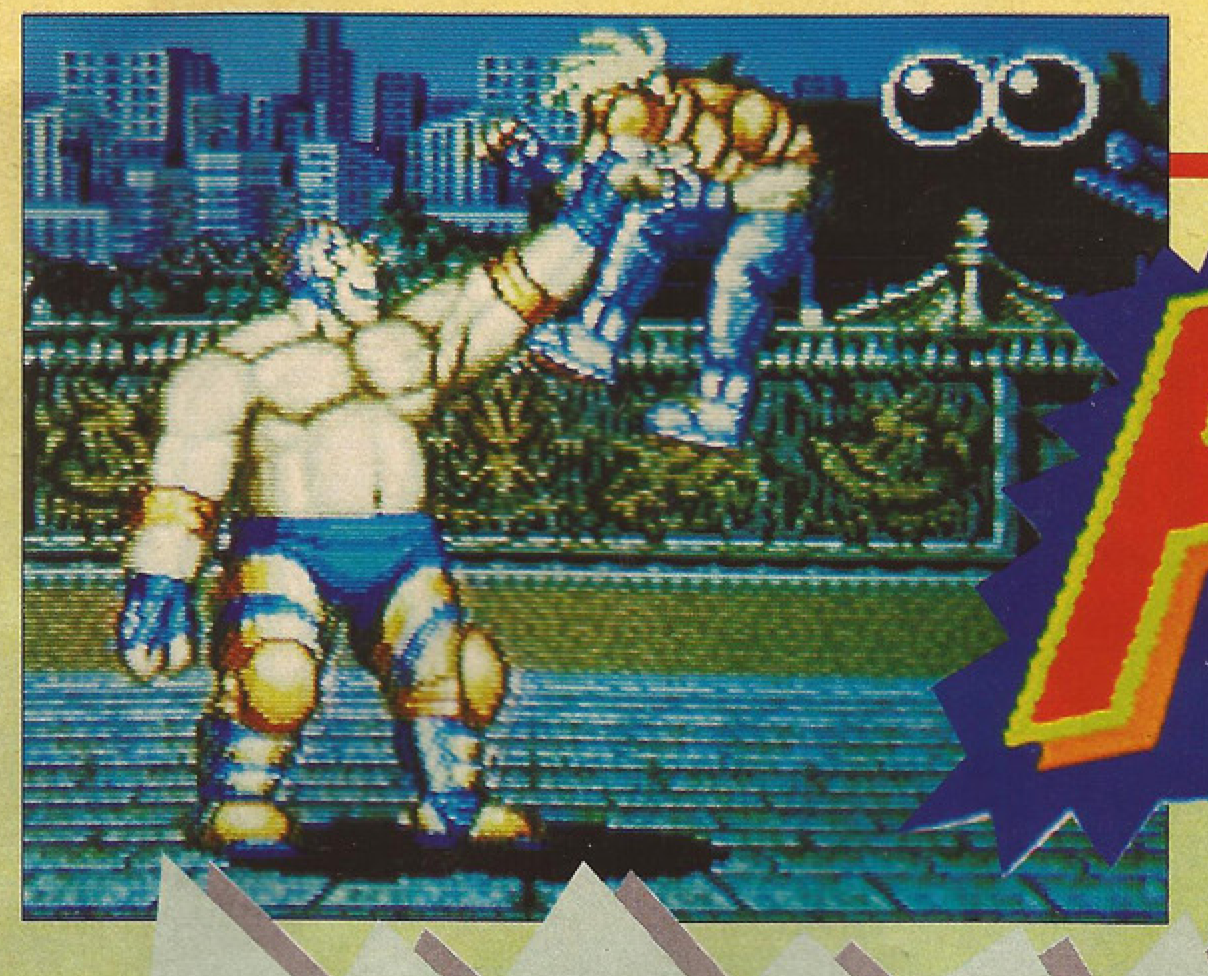
- CARTRIDGES
- CONSOLAS PAL - N
- ACCESORIOS: PISTOLAS - AMETRALLADORAS - SUPER JOYSTICKS - JOYSTICKS INALAMBRICOS

PAL - N original

Distribuido por **NTD** electrónica argentina s.r.l.

Guardia Vieja 4438 Capital - 89-8153 862-1192

VENTAS POR MAYOR UNICAMENTE



FATAL Fury

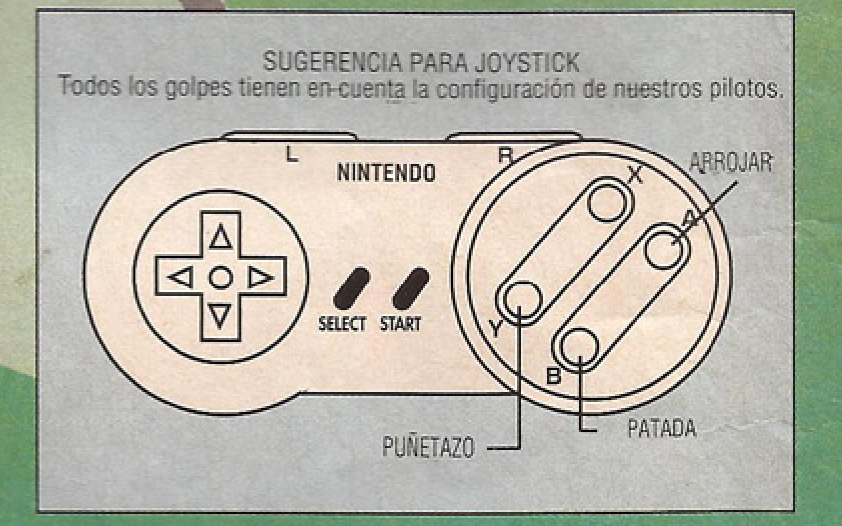
¿Una imitación más de Street Fighter 2? ¿Una tramoya más de la industria para facturar millones de dólares aprovechándose de las ideas de otros? Antes de pensar en acusar a alguien, es bueno saber algunas cositas. La versión para arcades de Fatal Fury salió ANTES que Street Fighter 2. Es más: ya existe una versión clásica de Fatal Fury para Neo-Geo. Por lo tanto, no se trata de una imitación. Solamente de una nueva versión de un game famoso.

Realmente, Street Fighter 2 es el estado de perfección de un estilo que fue inspirado en el propio Fatal Fury. Pero no te vayas a pensar que el game de SNK es mejor que el de Capcom. La versión para Super NES de Street Fighter 2 retrata con mayor perfección el arcade que la versión de Fatal Fury para el 16 bits de Nintendo. El game de SNK es muy bueno, pero se queda un poco atrás de la versión para Neo-Geo. Quien conoce la versión para la consola de 5° Generación se puede decepcionar un poco. Pero sin pánico: Fatal Fury para SNES es excelente.

FATAL FURY - SNK/Takara

Lucha	1 ó 2 jugadores
12 Mega	Cartucho japonés

GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



El esquema de siempre

La mecánica de Fatal Fury es una vieja conocida de los gamemaníacos. Son once luchadores que, después de batallas y más batallas, llegan al final del game. Al vencedor, la gloria de ser considerado el mejor del mundo. Jugando solo podés optar por tres luchadores: los hermanos Terry y Andy Bogard y Joe Higashi. Con uno de ellos vas a enfrentar a Geese Howard, el jefazo final del juego.

El modo versus permite un combate entre dos jugadores (basta seleccionar Street Fight en la pantalla de opciones). Hasta ahí, todo normal. Pero te hacen una pequeña jugada sucia: el primer jugador sólo puede elegir entre los tres luchadores, mientras que el segundo jugador tiene el privilegio de optar por cualquiera de los once luchadores. O sea: el segundo jugador puede luchar hasta con el jefazo final.

Andy vs. Andy

El truco de jugar con el mismo personaje ya le quitó el sueño a muchos maníacos de Street Fighter. Aquí, el lance es automático. Basta con que el primero y segundo jugador elijan el mismo luchador: Andy, Terry o Joe. Entonces ambos se enfrentan, cada uno con un color diferente. ¿Genial, no?

Fatal Fury puede ser una decepción para quien ya jugó con la versión para Neo-Geo. Pero con seguridad impresiona a quien sólo conoce la versión original para arcades. Las imágenes son muy buenas, hay una gran variedad de golpes y acción para regalar. El único problemita es el sonido: tanto la música como los efectos sonoros podrían ser mejores. Pero ni esto le quita diversión al juego. Fatal Fury es un plato fuerte para los que se recopan con juegos de lucha. ¡FIGHT!

FASE DE BONUS



UNA GRAN DIFERENCIA ENTRE LA VERSION DE NEO-GEO Y ESTA PARA SNES ES LA FASE DE BONUS. TU MISION ES NO DEJAR PASAR NI UN NEUMATICO.

LOS PRINCIPALES GOLPES DE ANDY, TERRY Y JOE

Los hermanos Andy y Terry Bogard, y Joe Hagashi son los luchadores más importantes de Fatal Fury. No por ser los mejores (eso es discutible) sino por el simple hecho de ser los únicos luchadores con quien vos podés jugar al enfrentar a la computadora. Es con uno de ellos que el primer jugador lucha en el versus mode. ¿Entendiste?

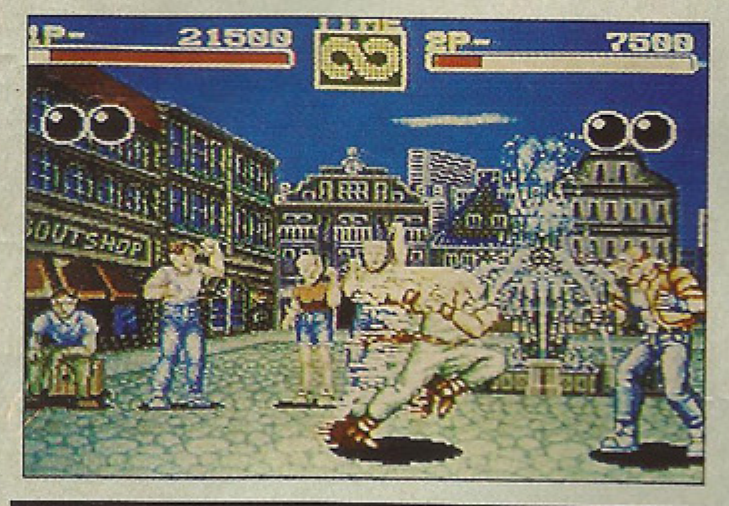
ANDY BOGARD

Rápido y ágil, Andy es temido y respetado por sus saltos mortales. Tiene aire de inteligente y parece usar la cabeza al luchar. ¡Poné en funcionamiento tus neuronas! Fijate cómo dar los mejores golpes con Andy Bogard:



MAGIA

↓, ↓, ← + Y



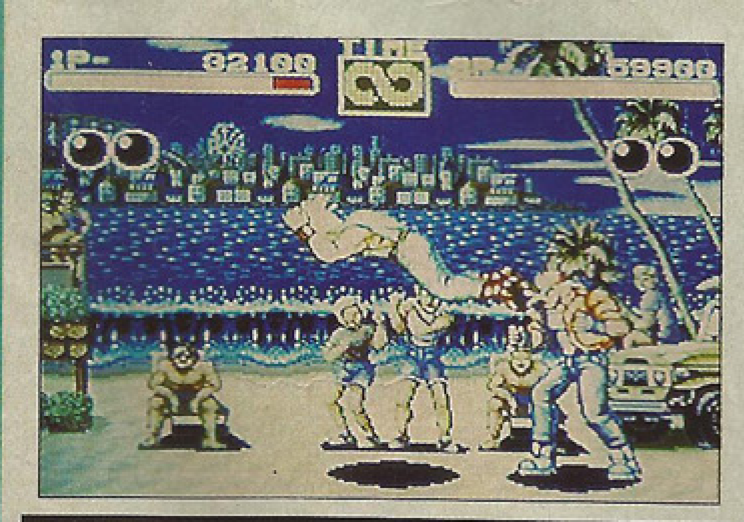
CARRERITA

←, ↓, ↓, ↘, → + Y



HELICOPTERO

Da una vuelta casi completa en el Direccional (de ← hasta ↑) y apretá Y.

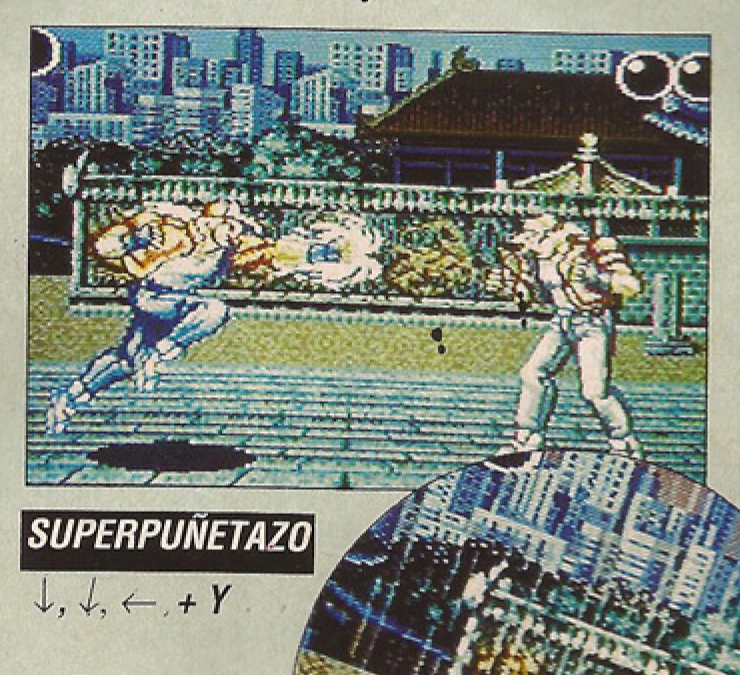


MORTAL

Este es el máximo: ↓, ↑ + B

TERRY BOGARD

Terry no es tan rápido como su hermano Andy. Su punto fuerte es el puñetazo. O mejor, muchos puñetazos. Sus brazos son poderosos. Pero como es cosa de familia, estate atento a las acrobacias de Terry:



SUPERPUÑETAZO

↓, ↓, ←, + Y

MAGIA

←, ↓, → + Y



TIJERA

←, ↓, → + B



TORNILLO

Este golpe es extraño: parece un Dragon Punch al revés. Es sensacional: ↓, ↑ + Y o B

JOE HAGASHI

Joe podría tener como sobrenombre "el hombre de fuego". Lleno de poderes mágicos, tiene también una magia diferente: un potente tifón. Sus golpes no son solamente diferentes o lindos. ¡Quitan bastante energía!. Fijate:



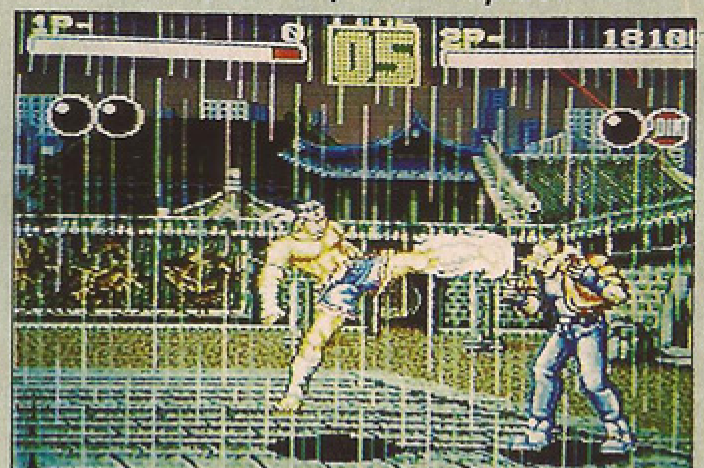
TIFON

←, ↓, → + Y



SECUENCIA DE PUÑETAZOS

Joe se enloquece: apretá Y rápido.



CARRERA CON PIE DE FUEGO

Recorré toda la pantalla para caer bien arriba del adversario: ↓, ↑ + B



RAFAGA DE FUEGO

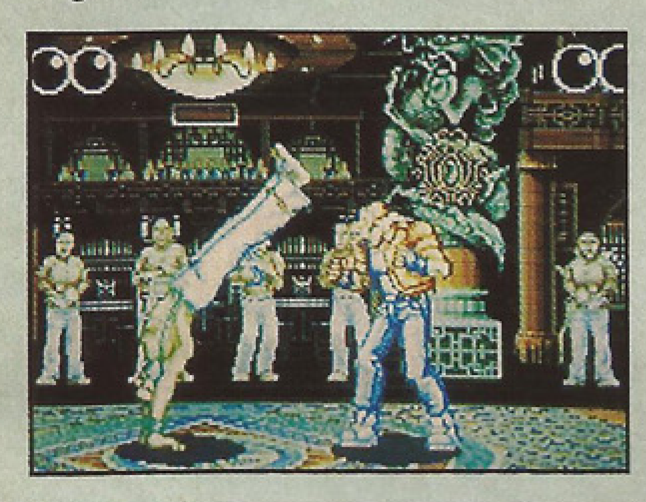
Es difícil, pero quita mucha energía. Fijate: ↓, ↓, ↘, → + B.

EL MEJOR GOLPE DE CADA UNO

Los otros ocho luchadores también tienen golpes buenísimos, inclusive la superrápida mágia de Geese Howard, el jefazo final. Andá aprendiendo las características de cada uno de sus mejores golpes. No te olvides: vale la pena aprender a luchar con todos para lucirse a la hora de jugar solo contra la computadora. Descubrí sus puntos fuertes y débiles y convertite en candidato al título.

RICHARD MYER

¡Este hombre parece un elástico! Más rápido que un avión, Myer usa sus piernas con perfección. Sólo un defecto: sus brazos son débiles. Pero no hay problema: sus piernas lo compensan. Son las más ágiles y fuertes del game.

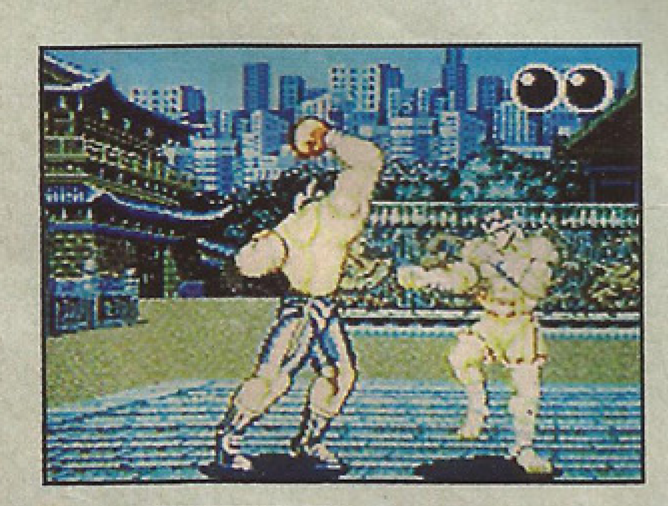


PATADA EN LA CARA

¡Qué estilo!: llegá bien cerca del adversario y apretá B. ¡Lo máximo!

MICHAEL MAX

Boxeador, Michael Max tiene el puñetazo más fuerte de Fatal Fury. Muy fuerte y musculoso, tiene un problema: no sabe usar las piernas. Ni siquiera saltar. A menos que el adversario esté bien cerca de él. En esta situación, da dos toquecitos hacia atrás. Max se persigna al vencer.

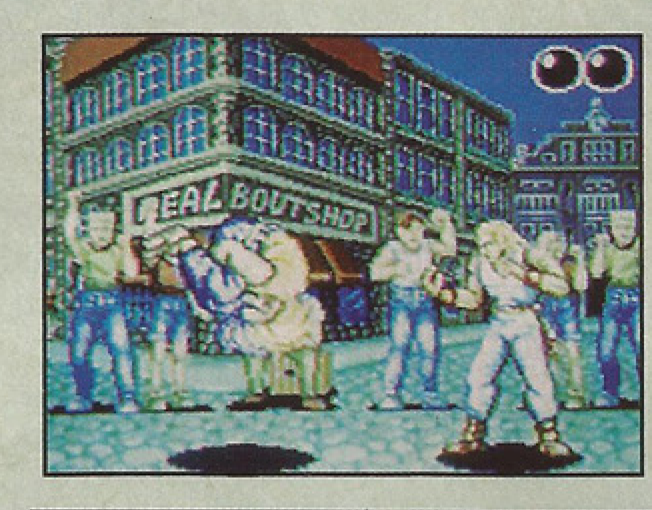


SUPER-HIPERPUNETAZO

Max corre la pantalla de rodillas y suelta un jah para dar envidia a Holyfield: ←, → + Y

DUCK KING

Su golpe más característico es la bolita. Sus zancadillas también son fantásticas porque son largas. Su gran problema es que no sabe usar los brazos. Un chupetín para quien adivine de dónde surgió la bolita de Blanka...



BOLITA

←, → + Y

TUNG FU RUE

Un pobre e inofensivo viejito. Esa es la primera impresión que da Tung Fu. Después de recibir un poco, el viejo se transforma. En una mutación sensacional, se convierte en un grandulón de los más temidos. ¡Surge el Superviejo!



GIRO DE BRAZOS

Arrasador: ←, → + Y

HWA JAI

Otro que sufre extrañas mutaciones. Es bien clarito. Pero le basta recibir unos golpes para volverse feroz y de color rojo. Su mejor golpe sólo funciona cuando está rojo.



RAFAGA DE FUEGO

Sólo en rojo: ↓, ↓, ↘, → + B

RAIDEN

Raiden parece estar camino a una fiesta de disfraces con la ropa de un personaje de historieta. Es grande, gordo y fuerte. Y suelta una magia del otro mundo, absolutamente fantástica. Eso sin hablar de su traicionera agarrada (↓, ↑ + Y).

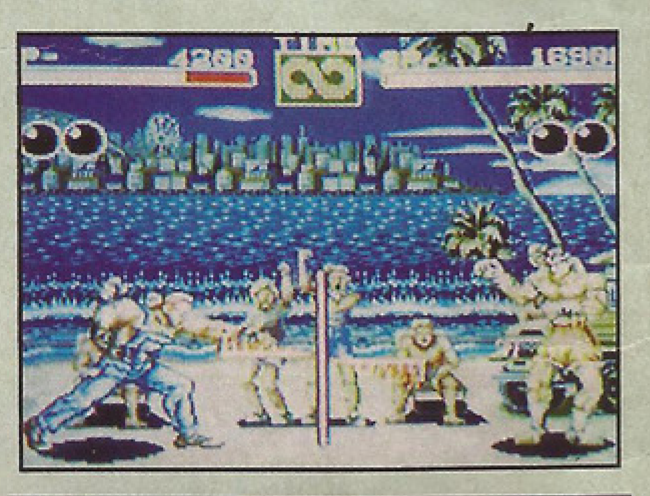


MAGIA POR LA BOCA

Alucinante: ↓, ↓, ↘, → + Y

BILLY KANE

Muy rápido, su mayor mérito es poseer un garrote. Billy es muy hábil con el trozo de palo en las manos, usándolo como un nunchaco. Atención a su salto a la cara (con la vara, claro): apretá B.

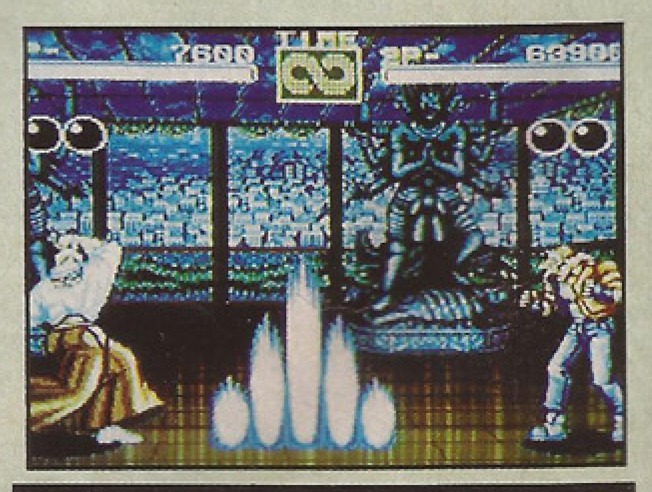


LANZAMIENTO DEL PALO

←, → + Y

GEESE HOWARD

El jefazo final es rápido a causa de su magia absolutamente destructora. En el modo versus, elegí a Geese para adaptarte a sus mañas. Y aprendé a usar sus rápidas piernas.



MAGIA

Media luna de ← hasta → + Y.

PARECE IGUAL, PERO ES DE BIT



SERVICIO TECNICO: Av. Independencia 3485 - (1225) Capital Federal - Tel. 93-3080



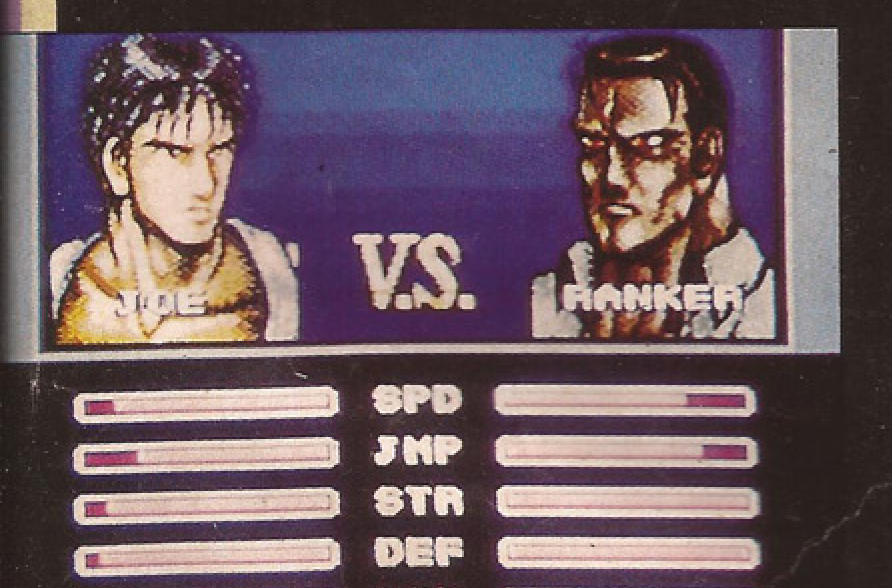
Passwords a Montones

Una idea fantástica de Kaneco fue colocar passwords. Así, cuando querés enfrentarte al jefe enseguida, basta digitar un código. Los passwords tienen en cuenta tus niveles de fuerza, energía, velocidad, etc. Por lo tanto, el mejor password es aquel que deja a Joe lo más completo posible.

Power Moves tienen gráficos creativos. Los dos modos de juego renuevan el game a cada partida. O sea: nunca llega a cansarte. Y éste es el punto: Power Moves vale lo que pesa. Diversión de primera, incluso si ya sos un campeón de Street Fighter 2 ó de World Heroes. ¿Ready, Joe? Ranken te espera...

El megaéxito de Street Fighter 2 generó una verdadera manía por los games de lucha. Toneladas de games dedicados a los golpes salieron desde ese entonces. Este Power Moves es de los mejores. Sus dos fuentes de inspiración son el game de Ryu y compañía para Super NES y World Heroes, ese maravilloso juego de lucha para Neo-Geo. Además de que la "copia" está bien hecha, Power Moves trae algunas innovaciones. ¡Bienvenidas!

La principal de ellas es el funcionamiento del juego. La opción para un jugador puede ser disputada con un único personaje, Joe, claramente inspirado en el Dragon de World Heroes y en Ryu de SF 2. Vos vas enfrentando los otros siete luchadores hasta llegar al jefe final, Ranker. Lo mejor es que puedas luchar con ellos nuevamente incluso después de derrotarlos, sólo para cargar tu life y anotar un password.



Continuá luchando, incluso estando listo para enfrentar a Ranker. Abastecé tu life, aumentá la velocidad y también la fuerza. Sólo después enfrentá al temido jefazo.

La historia de siempre...

Seguramente oiste esta historia antes. Joe vive en un pueblito del interior de los Estados Unidos y sueña con ser el mejor luchador del mundo. Su entrenador dice que no puede enseñarle nada más y que sólo otros grandes luchadores pueden perfeccionar su arte de luchar. Joe oye con atención estas palabras del maestro y recorre el mundo para enfrentar a los mayores luchadores del planeta. Pero sobre todo, para aprender las mejores técnicas.

Ranker es el más poderoso de los luchadores, el desafío final para Joe. Derrotándolo, será el mejor luchador del mundo, el número 1. Nosotros ya vimos el final, pero no vamos a publicar la foto en esta edición. No queremos quitarles el gustazo que tiene cada uno al ver el final de un game. ¿El desafío es todo tuyo, OK?

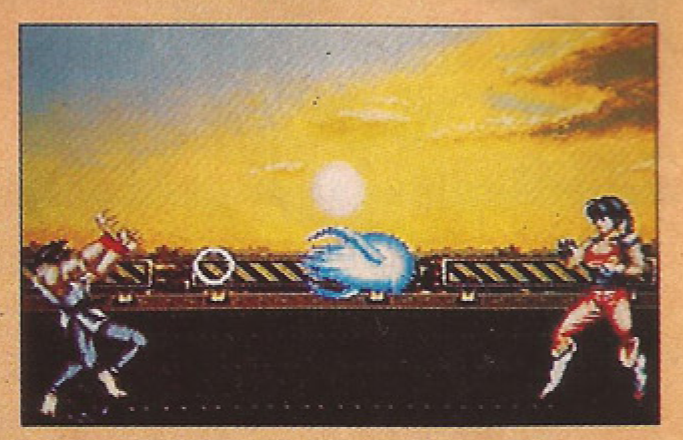
Versus Mode

Power Moves ofrece ocho jugadores para el combate entre dos jugadores. Todos son muy parecidos a alguien de Street Fighter 2 o de World Heroes. Chun Li, Guile, Zangief y hasta Fuuma, que ya estaba inspirado en Ken, son homenajeados con una imitación. Es imposible no hacer la comparación: está demasiado clarito. ¡Pero están bien logrados!

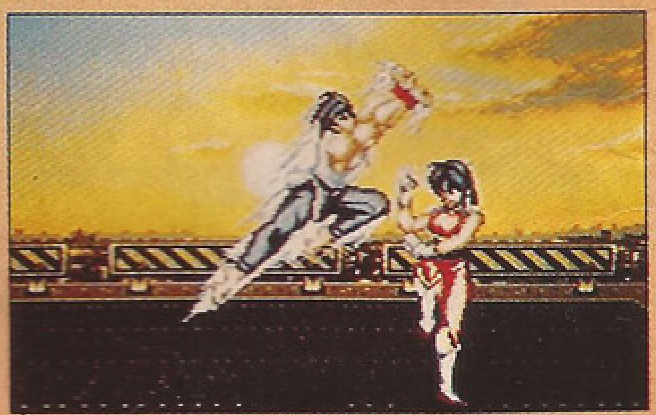
La música también "hace acordar" a la del game de Capcom. Copiar la estructura del juego está bien. Pero componer músicas casi idénticas a las de la fuente de inspiración ya es demasiado. Es increíble que ni esto pueda arruinar a Power Moves. Una verdadera hazaña.

JOE

El principal luchador de Power Moves es el Dragon de World Heroes estilizado. Agil y fuerte, es el Bruce Lee del videogame. Sus principales golpes son magia y dragón.



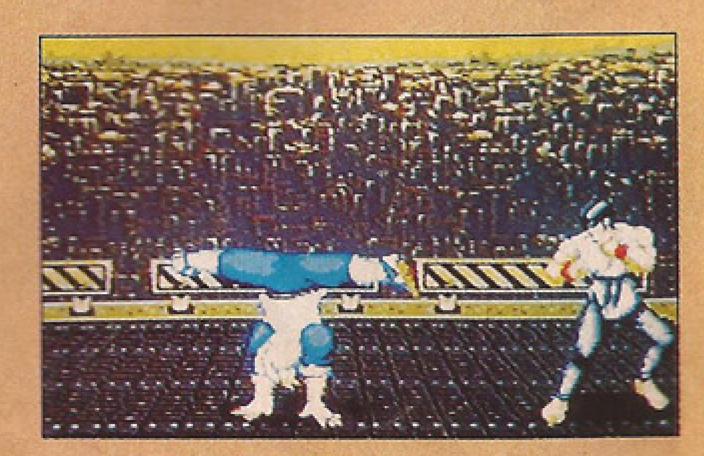
MAGIA - (←, , →) + Y + B



DRAGON - Un lindo golpe: (→) + Y + B

NICK

¿Extrañás a Guile? Nick puede resolver tu problema. Hábil en el dominio de los cuchillos, tiene dos golpes especiales: magia con tres cuchillos y una supergiratoria.



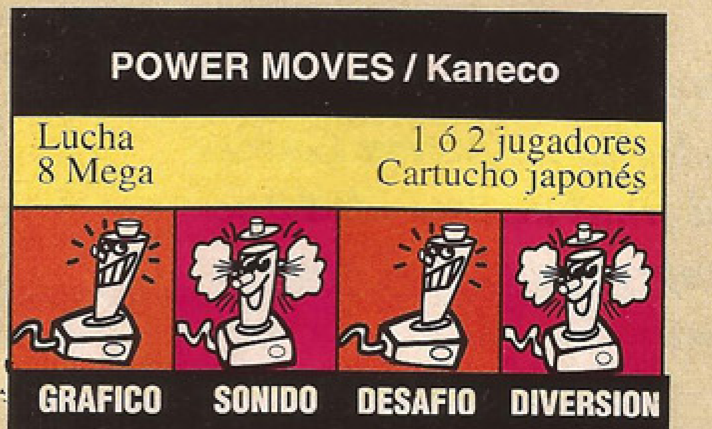
GIRATORIA ESPECIAL - (↓) + Y + B

MAGIA CON 3 CUCHILLOS - (← , →) + Y + B

La mayor innovación de Power Moves son los dos planos de lucha. Funcionan como dos líneas. Podés huir de las magias sólo con irte hacia los lados. Una buena táctica incluye el completo dominio de los planos.

El escenario de la batalla puede ser elegido entre siete países: Rusia (convertida en nación nuevamente), Estados Unidos (representada por Hawai), España, Japón, China, Tailandia y Kenia. Elegí tu favorito. ¡Tienen hasta esqueletos de dinosaurios!

SON 8 NIVELES DE DIFICULTAD. PODES ELEGIR ENTRE NINGUNO ó 5 CONTINUES Y TAMBIEN ESCUCHAR 36 EFECTOS SONOROS.



COMANDOS GENERALES

Todos los golpes aquí presentados fueron hechos con esta configuración de joystick. Es el control que recomiendan nuestros pilotos. Anotá:

A - SALTO	Y - PUÑETAZO	B - PATADA

BARAKI

Baraki no se caracteriza por las sutilezas, tampoco sus amigos. No tiene choque, pero sí una linda magia y la bolita.



MAGIA - Fuego: → + Y + B

BOLITA - ← , → + Y + B

BUOK

Un luchador con todo el glamour del Fuuma de World Heroes. O sea: un Ken mejorado. Pero Buok es más mágico: consigue aparecer y desaparecer de repente. Y también revolea sus cabellos con mucho estilo.



MAGIA - Desaparece y le da al adversario: ↓ + Y + B

CABELLO ASESINO - El mundo es de los pelilargos: → + Y + B

REAYON

La mujer luchadora hace recordar a Chun Li, claro. Hasta su música es muy parecida... Muy rápida, sus golpes especiales son carrera con puñetazo y patada hacia arriba.



PATADA ALTA - ← , → + A + B
CORRIDA CON PUÑETAZO ← , → + Y + B

VAGNAD

Un grandulón, al estilo de Zangief, el pesado de SF 2. Da puñetazos múltiples y una enterrada doble con la cabeza del adversario.



ENTERRADA DOBLE - ↓ + Y + B

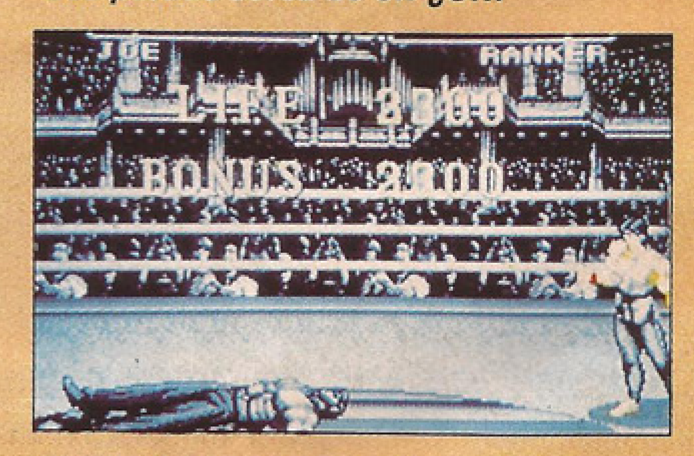
PUÑETAZOS MULTIPLES - Apretá → + Y + B

RANKER

Es el jefazo final. Podés usar solamente a Joe para enfrentarlo. Ranker es rápido como la luz y también suelta magia. Esto sin hablar de su superpuñetazo. Intentá derrotarlo, si sos capaz. Aquí van los trucos.



Su puñetazo es muy potente. No te quedes parado cerca de él. ¿OK?



Da voladoras seguidas. Ranken es grande, pero no es imposible de derrotar. Basta conservar la calma y atacar con el golpe justo en el momento exacto. ¡Sorprendelo!

WARREN

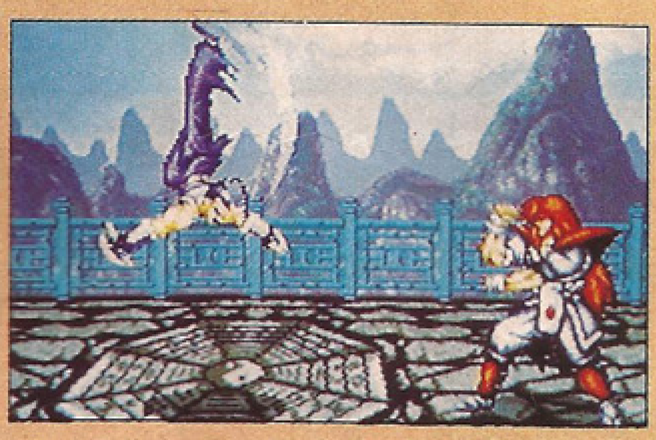
Es el más original de los personajes de Power Moves, a pesar de tener algunos elementos de Zangief. Remolino y carrera demoledora son sus golpes muy especiales.



REMOLINO - Girá para ganar: apretá A+Y+B
CARRERITA - ← , → + Y + B

GAOLUON

Es el turno a un jefazo. Gaoluon es un Vega un poco menos hábil. Uno de sus golpes es excepcional: un bumerang doble con cuchillos. También da un salto mortal que envidiarían varios gimnastas olímpicos.



MORTAL - El hombre elástico: ↑ + Y + B

BUMERANG CON CUCHILLOS - → + Y + B

PASSWORDS

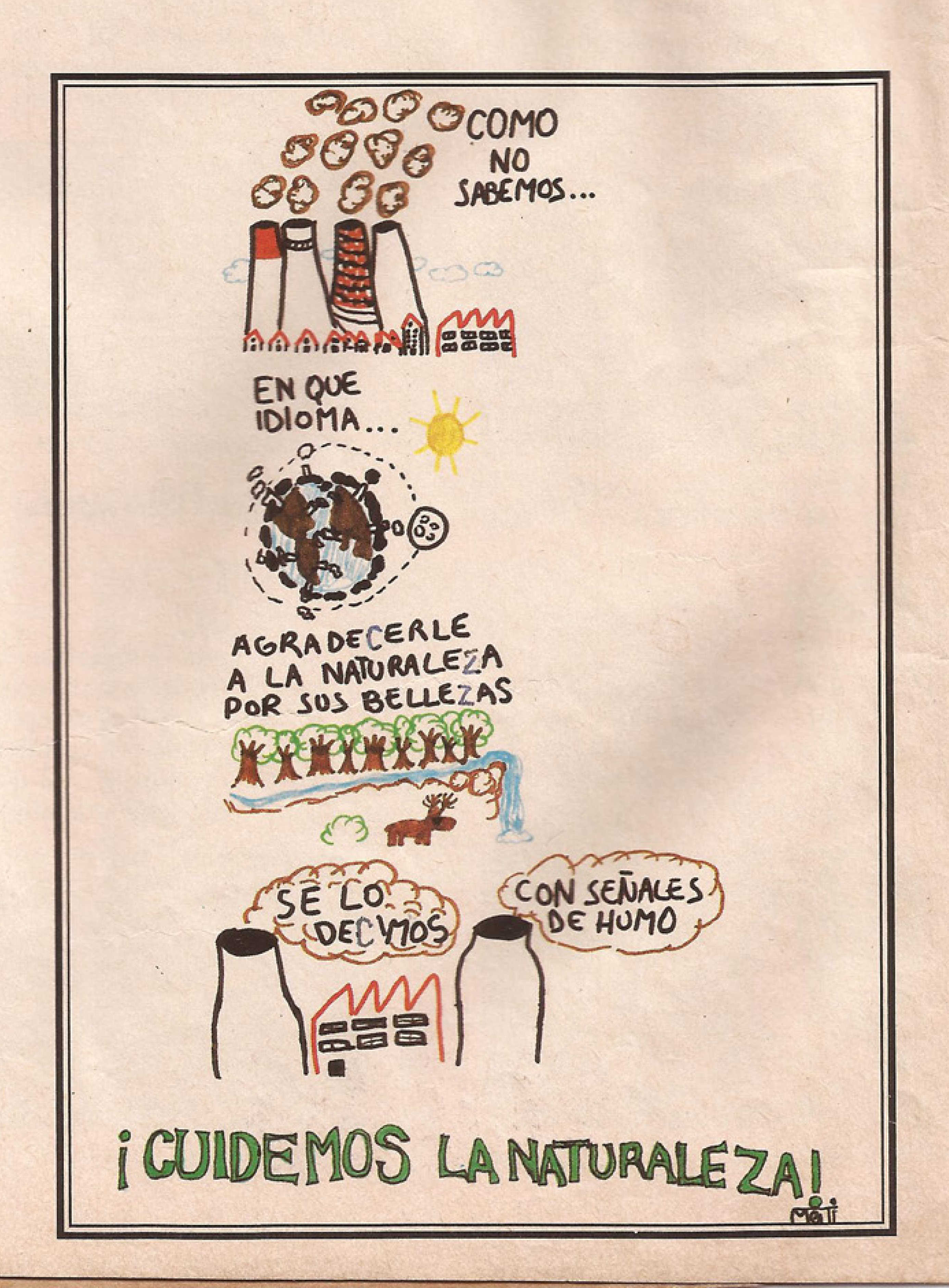
Anotá tres códigos para llegar a Ranker con buenas probabilidades de ganar.

725 RUWU EM7 - life casi lleno
725 RUPT Q97 - life lleno
7J5 8UPø WM7 - life lleno con más fuerza. El mejor código. Sólo pierde con el que deja todo lleno.

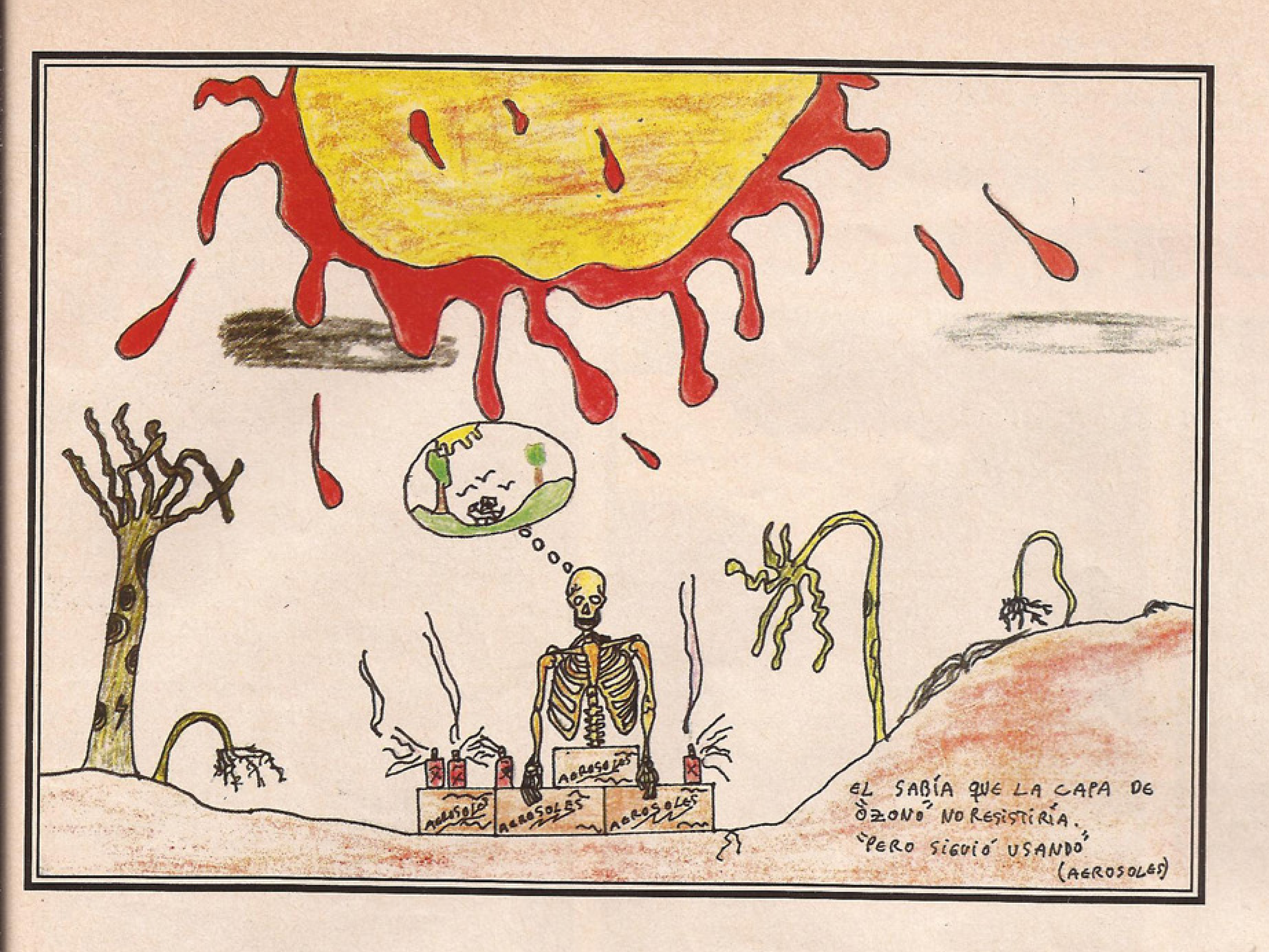
Concurso Campaña Ecologica



Aquí están, estos son los tres avisos ganadores del Concurso-Campaña Ecológica de Action Games. De esta manera llegamos al final de una idea que se pudo concretar, como siempre, gracias al apoyo de nuestros amigos gamemaníacos y de las empresas auspiciantes.
La selección de los trabajos fue muy difícil debido a la gran cantidad de material y la calidad del mismo.
El jurado estuvo integrado por los señores:
Claudio Veloso, Director de Editorial Quark S.R.L.;
Ricardo Martin, Presidente de Gameland S.A.;
y la prof. Cristina Dartiguelongue, artista plástica.
Si bien hubo tres ganadores del concurso, ganaron todos los que participaron y los que no. Porque comenzamos, entre todos, a luchar **Por una vida sin Game Over.**



Matías Botbol
(Moron)
Ganador de un Game Gear, obsequio de Gameland S.A.



Leandro Gómez
(Avellaneda)
Ganador de un Game Gear, obsequio de Gameland S.A.



Sebastián Derosa
(Capital)
Ganador de un Game Gear, obsequio de Gameland S.A.

OUT OF THIS WORLD

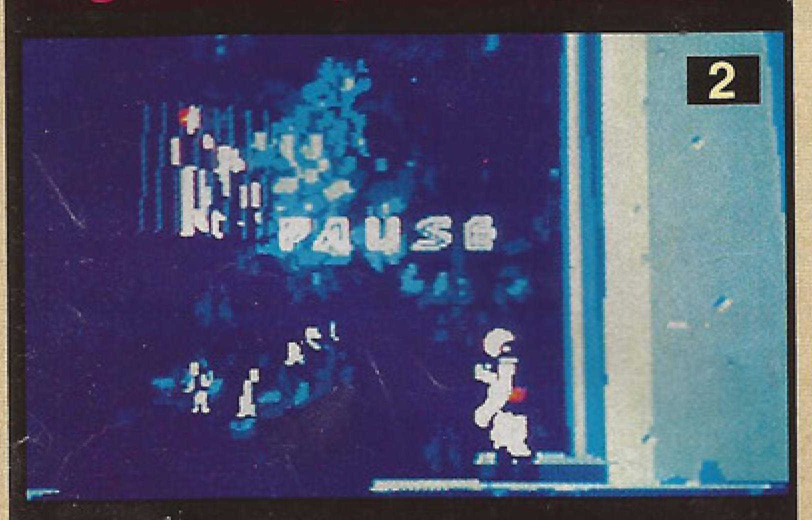
A pesar de los gráficos extraños, este juego es una aventura alucinante: cuenta la historia del profesor Lester Chaykin que, al hacer experiencias atómicas en su laboratorio, sufre un accidente y es enviado a un extraño mundo alienígena. De repente se encuentra en una pileta de natación y no tiene la menor idea de qué hacer, de dónde está y hacia dónde ir. Vos vas a sentir el mismo pánico del científico y tenés que meterte totalmente en la piel de él para zafarte de apuros. Este juego tiene vidas infinitas y no es necesario juntar ítems. Es un game con un concepto muy diferente de lo que ya hayas visto. Por eso, aquí va una guía completa para comprender la historia y saber qué hacer con los passwords que damos en cada fase.

El mundo nuevo (seña LDKD)



Saliendo de la pileta seguí hacia la derecha y pateá todos los bichitos delante de ti. Cuando aparezca la bestia negra, corré hacia la izquierda y sujetate al palo. Este se rompe y tu personaje es impulsado hacia la derecha, de nuevo a la piedra. Salí corriendo hasta encontrar a un guardia. Este matará a la bestia pero te llevará preso.

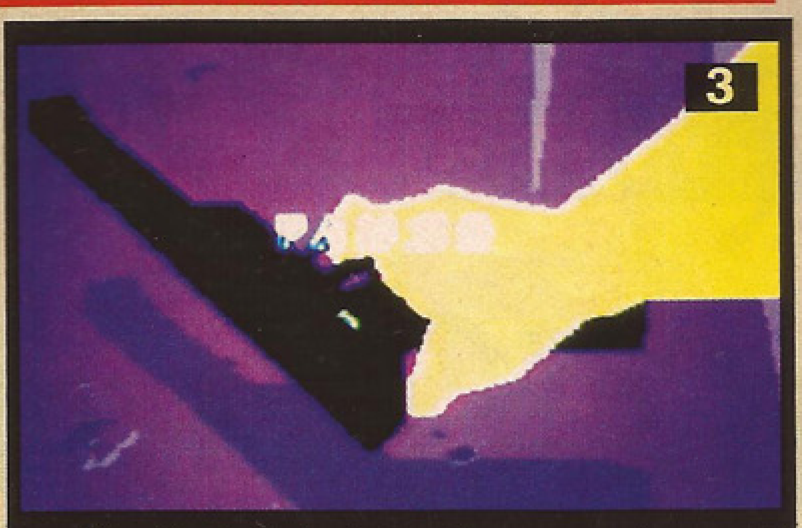
Fuga de la prisión (HTDC)



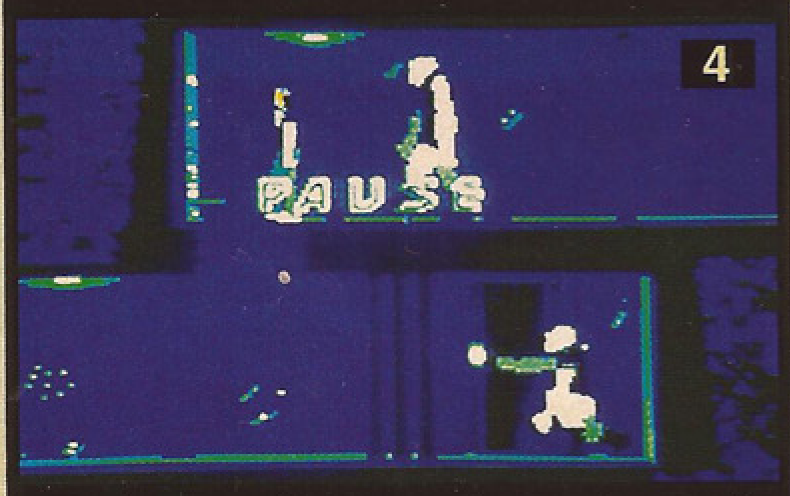
Lester es arrojado junto a otro preso en una jaula suspendida. Con el Direccional, balanceá la jaula hacia los lados hasta que caiga sobre el guardia.

OUT OF THIS WORLD
Interplay

Aventura			1 jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



Al salir de la jaula, te das cuenta de que el preso se ha vuelto tu aliado. Tomá el arma del suelo presionando el Direccional hacia abajo.



En la secuencia ocurren algunos tiroteos. Tomá el ascensor al final del corredor, andá hacia el piso más bajo y dale al haz de luz. Después andá hacia el piso de arriba, y para bajar por el agujero en el suelo, apretá ↓. Seguí hacia adelante.

Laberinto (CLLD)



Esta fase comienza en un laberinto estrecho y oscuro por donde Lester sólo puede moverse rodando. Calculá bien el intervalo para pasar por los gases venenosos y tratá de ir siempre hacia abajo. Saliendo del laberinto recargá tu arma acercándote a la pared de la izquierda.



Siguiendo hacia la derecha vas a a ver un puente roto. Tomá impulso y saltá el pozo apretando →. Vas a encontrar una plataforma junto al pilar del puente. Dale a la pared delante de ti para encontrar un pasaje secreto.



El pasaje conduce a una caverna. Bajá todo y seguí por el piso más bajo hasta el final. Disparale a la pared y volvé por el camino de arriba. Al encontrar al murciélago, dale unos tiros para obligarlo a volar hacia la izquierda. Andá detrás para ver cómo es devorado por plantas carnívoras. Después de esto, saltá de estalactita en estalactita para continuar el camino sin peligro. Cuando llegues a la piedra disparale en la base. La piedra va a caer y a formar una escalera hacia el piso de arriba.



Llegando a este punto de la caverna tirá a la pared de piedra para soltar el agua. Salí corriendo hacia la derecha. Llegando al final la propia agua te sacará de allí.



Saliendo de la caverna andá hacia la derecha para encontrar las tres lámparas. Esperá que se detenga el reflejo y derribá la primer lámpara, para sacar el tipo del piso de abajo. Volvé por el mismo camino.

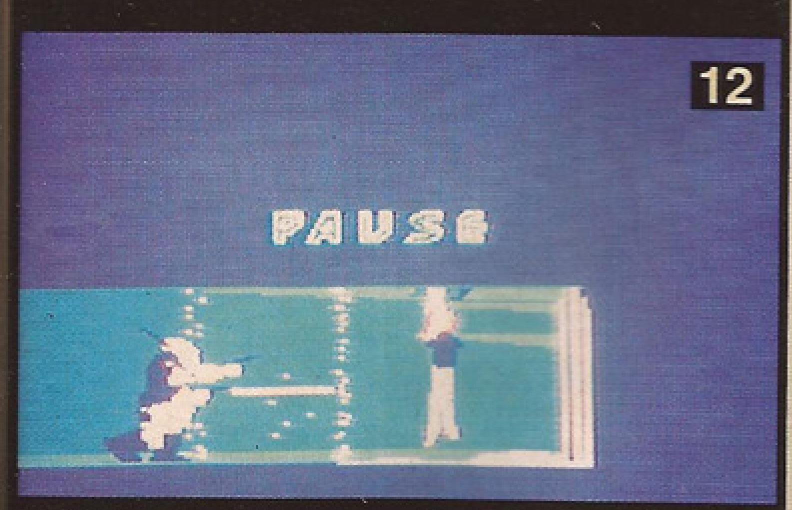


Tomá la segunda escalera y bajá un piso. Seguí hasta este lugar con las lámparas. Derribá la lámpara del medio, pues esto liberará a tu amigo del lugar donde está preso. Seguí adelante y vas a encontrar un foso lleno de agua.

Zambullida (BFLX)



Zambullite en el foso y bajá hasta esta encrucijada. Subí al segundo corredor para tomar aliento. Bajá todo hasta el final, doblando a la derecha, y vas a encontrar una plataforma con una barra de energía. Destruí todo y hacé el camino nuevamente.



Saliendo del foso, tomá a la derecha. Hay varios guardas en el camino. Llegando al final del corredor hacé un escudo protector y esperá hasta que tu amigo reaparezca, empujándolo hacia arriba.

Vuelo suicida (TFBB)



Ahora tu compañero es detenido por los guardias. Da la vuelta en el edificio e, intercambiando tiros, podrás liberarlo. Corriendo hacia la derecha los dos encontrarán un profundo foso. Cuando el amigo vaya hacia adelante y te llame, avanzá con calma en su dirección. El te tomará y te tirará hacia el otro lado del agujero. Tu amigo no va a conseguir pasar, quedando atrapado al toldo.

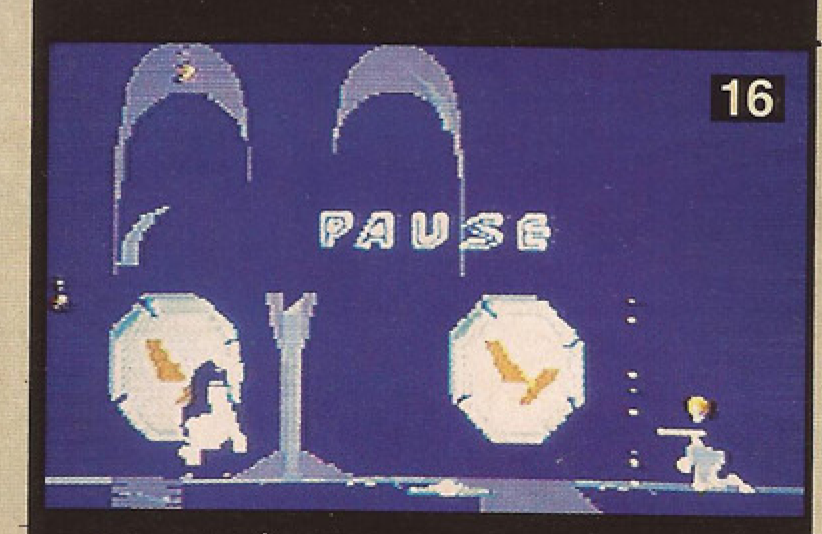


Después de alcanzar el otro lado, tirate en el agujero con el Direccional hacia la izquierda. Vas a agarrarte en un toldo allá abajo y a caer a salvo en un corredor. Estate alerta para enfrentar al guardia que está ahí cerca.

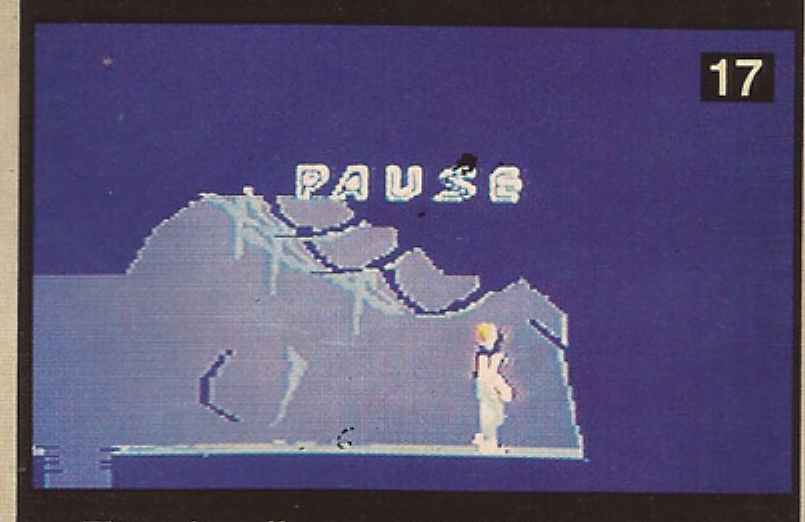
El Rescate (TXHF)



Al pasar por el primer guardia vas a encontrar otros huyendo. Uno de ellos no conseguirá pasar por las rejas, quedando preso. Acercate, pero no le tires. Solamente apuntale con el arma. Asustado, levantará las manos y accionará un dispositivo para cerrar la puerta que los separa, y otra en el piso de arriba.



Enseguida subí la escalera y quedate en la plataforma de la derecha. Reventá la pared delante del guardia y rápidamente protegete con escudos, ya que él tira tres bombas por la escalera. Después librate del tipo y seguí adelante. Bajá por los transportadores (apretá ↓) hasta llegar a una sala con otra de esas barras de fuerza. Destruila y subí todo. Volvé por la escalera y caé en el agujero abierto por las granadas.



El agujero lleva a una prisión subterránea. Seguí por el corredor hasta el final, donde está esa palanca. Accioná apretando ↓ y bajá por el agujero que hay cerca. Cuando vayas hacia el piso inferior, verás que la palanca liberó a las bestias enjauladas. En el medio de ese caos huí por la derecha.

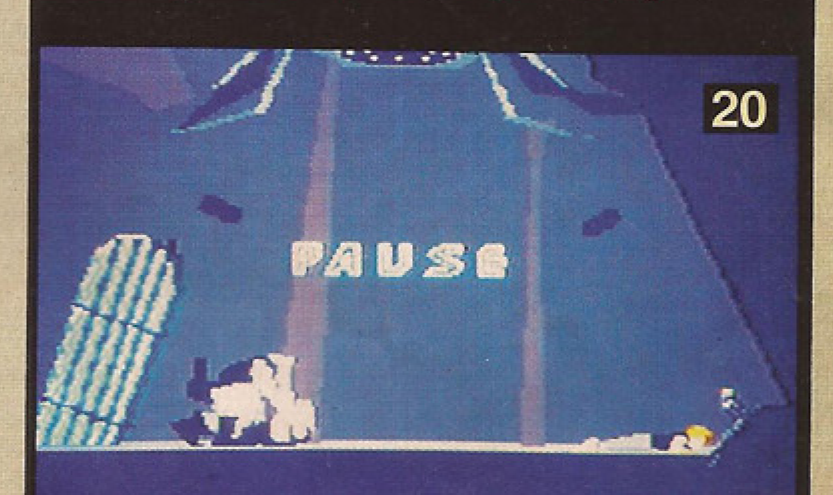
Seguí a la izquierda despacito, hasta el borde del precipicio en el cual vos saltaste un poco antes. Surgirá un puente, que salvará a tu amigo. Para salir de allí, sólo tenés que seguirlo.

Arena (CKJL)



Tu amiga y vos van a entrar en una especie de tanque de guerra. La pantalla del juego muestra en el ángulo superior izquierdo el panel de instrumentos. Apretá las teclas de la izquierda (usá Direccional y A), hasta que aparezcan dos luces rojas, dos verdes y una blanca. Presioná la blanca y serán arrojados hacia un baño.

Escapada final (LFCK)

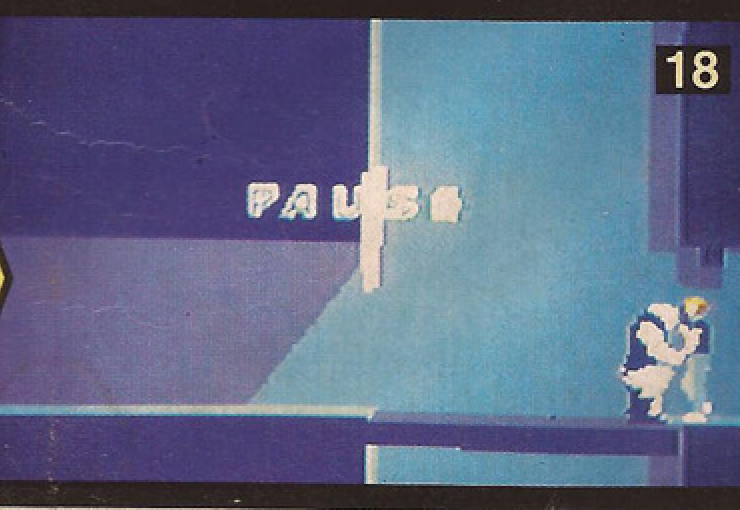




En la sala de baño, salí corriendo por la derecha. Habrá lucha, vos serás capturado, y llevado a una sala con tres palancas. Explorá hacia la derecha y accioná dos veces A para bajar dos palancas. Una freirá al alien que lucha con tu amigo; la otra conectará la máquina que te llevará hacia arriba. Sin pérdida de tiempo, andá de nuevo hacia el medio de la sala.



Vos y tu amigo serán transportados a salvo a este lugar. Ahora sólo tenés que subirte a este pájaro y dejar el lugar para siempre. El juego termina aquí, dejando un lugar para la segunda aventura. ¡Hasta entonces!



LOS PODERES DEL ARMA

TIROS LASER: apretá A rápidamente
ESCUDO PROTECTOR: apretá A y soltalo cuando aparezca una bolita azul
DERRIBA-PAREDES: apretá A y soltalo cuando aparezca una bola grande

DAVID CRANE'S Amazing Tennis

DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS	
Absolute	
Deporte	1 ó 2 jugadores
8 Mega	
GRAFICO	SONIDO
DESAFIO	DIVERSION

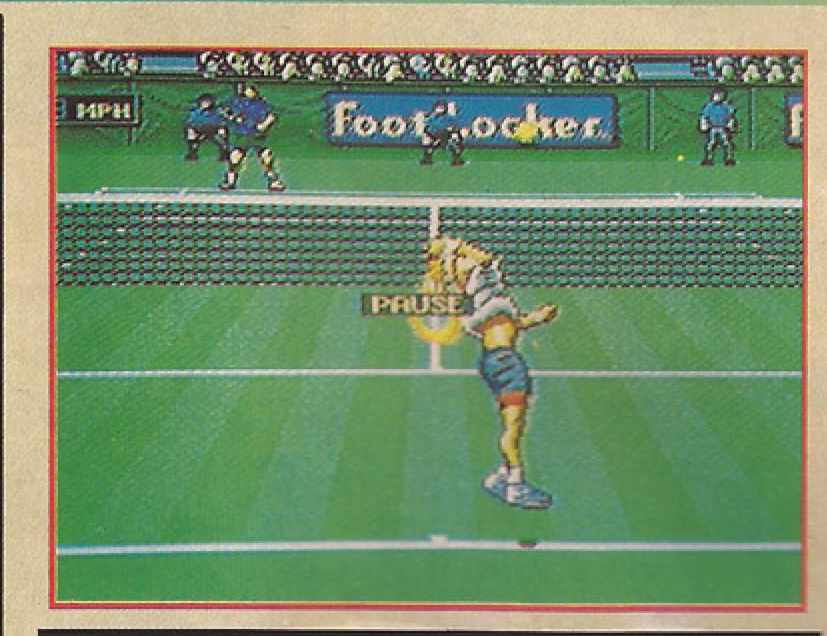
Los games de deporte nunca fueron el fuerte de Super NES. Mientras varios juegos deportivos para Mega figuran en la galería de los predilectos de los norteamericanos, el Super NES siempre tuvo aventuras o luchas entre los favoritos. Este David Crane's Amazing Tennis llegó para cambiar el panorama. Gráficos geniales y buen control garantizan la diversión.

Los jugadores son grandes y la perspectiva de la cancha es innovadora. La visión siempre es parcial, beneficiando sus jugadas en la mayor parte de las veces. Esta perspectiva hace que te sientas medio perdido al comienzo. Pero después de un poco de entrenamiento todo se vuelve más fácil.

Opciones de Sobra

Podés elegir entre un torneo o un juego de exhibición, entre uno de los tres tipos de cancha: césped, polvo de ladrillo o sintética. Tu jugador puede ser diestro o zurdo. Este detalle parece insignificante. Pero no lo es: un jugador zurdo sorprende a un diestro con mayor facilidad y viceversa.

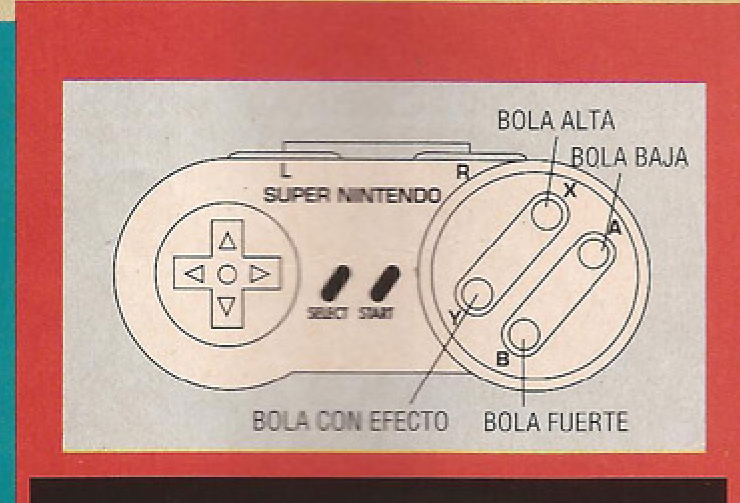
La elección de la cancha determina el tipo de juego que tenés que usar. Una cancha sintética pide buen juego de fondo y constante subida a la red. Al final, es un piso rápido, ideal para saques forzados y voleos precisos. Pero es un cuchillo de dos filos: un errorcito basta para perder puntos preciosos y entregar el juego en bandeja al adversario.



Apretá A o B para sacar: en la primera vez la bola se levanta y en la segunda vos sacás. El timing tiene que ser perfecto. Una maña hasta volverse campeón: apretá A o B sin parar.



Cuando no sepas exactamente dónde va a caer la pelota, estate atento a su sombra. No miente. Usá tus reflejos para no perder el lance.



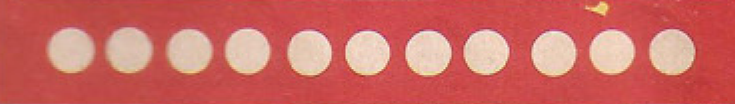
El Direccional controla la trayectoria de la pelota. ¡Engañá a tus adversarios y festejá!



El voleo es una jugada mortal. Devolvé la pelota con fuerza y subí con todo a la red. Cuidado con no dejarla pasar. No dejes que los adversarios la saquen barata.

Si optás por una partida simple, podés elegir tu adversario. Estudiá su clasificación en el ránking mundial para no tener sorpresas desagradables. ¿OK?

Volvete un as en el saque. Un buen servicio garantiza una buena táctica y rinde muchos puntos. Si no sos bueno en el saque, chau. ¡Entrenate mucho!



PUBLICO ANIMADO

El público de tenis acostumbra ser educado: nada de gritos, nada de insultos y hasta aplaude las jugadas del adversario. La platea de Amazing Tennis es animada. Hace barullo y hasta aprovecha los intervalos para regalarnos una OLA discreta. Para quien no lo recuerda, OLA es la onda que se hace en las tribunas y que se volvió famosa en la Copa del Mundo de 1986 en Méjico. ¡Un placer para los ojos!!

David Crane es mucho mejor que otro lanzamiento reciente de tenis para Super NES, Andre Agassi. Ambos son lindos, pero el control de este Amazing Tennis lo supera ampliamente. Por lo tanto, si te gusta el tenis y tenés un Super NES, no dudes más. Este es el mejor game de tenis para el 16 bits de Nintendo.

FROGGY® FAMILY GAME



CALIDAD FROGGY GARANTIZADA

Ahora el Family Game de los "CHICOS" lo tienen los "GRANDES"...

- PAL N de origen
- Controles desconectables

Distribuye y garantiza: BTE ELECTRONICS S.A.
Av. Vélez Sarsfield 396, Tel./fax: 27-5987 y 83

FRAVEGA S.A.
Valentín Gómez 2813, Cap. y Sucursales
DISTRIBUIDORA QUILMES S.A.
Boedo 1077, Cap. y Sucursales
VENTURA HNOS. S.A.
Santa Fe 4620, Cap. y Sucursales
CARREFOUR ARGENTINA S.A.

RODO HOGAR S.A.
Av. Boedo 1050, Cap.
CABILDO ABIERTO
Rivadavia 3346, Cap.
CHANEL MASTER
Boedo 1032, Cap. y Sucursales
SAN JORGE
San Martín 671, Comodoro Rivadavia

MUSIMUNDO S.A.
Av. del Campo 1520, Cap. y Sucursales
LOGUI S.A.
Rondeau 633, Bahía Blanca
JOSE MARIÑANSKY S.A.
Cnel. D'Elia 1400/40, Lanús
TELEGAR S.A.
Dr. Ignacio Arrieta 3198, San Justo

QUE TENER MUCHAS VIDAS Y SER LOS MEJORES

FAMILY PORTATIL
ELECTROLAB SUPERVISION
Con auriculares stéreo

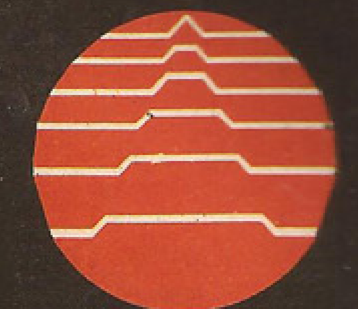
Gran colección de
cartuchos-juegos
intercambiables

Los **"ORIGINALES" ELECTROLAB** siempre llegan... porque nunca te van a dejar colgado en la mitad del juego.

La mejor tecnología y diversión a un **super precio**, para que puedas jugar y jugar siempre.

Cuando compres, exigí la **GARANTIA ESCRITA** de

IMPORTA Y GARANTIZA



ELECTROLAB®

Inclán 3015 - (1258) Buenos Aires - Argentina
Tel: 941-0615/3514/0247 Fax: (01) 941-0508

Se juega con vos



Después de su lanzamiento, al comienzo de este año, la bazuca Laser Scope se quedó medio olvidada por falta de nuevos juegos. Por suerte Nintendo se acordó de los que disfrutan de este accesorio y lanzó un nuevo cartucho para entrenar la puntería: Battle Clash, un duelo cara a cara con robots y transformers. Los blancos no paran de moverse y hasta tiran contra vos. Pero la increíble precisión de la Laser Scope garantiza tus buenas probabilidades contra los enemigos. El game es puro movimiento y tiene escenarios bonitos. Sacale el polvo a tu bazuca, porque el tiroteo va a comenzar.



EL ULTIMO ENEMIGO ES THANATOS Y TIENE 3 FASES DE ATAQUE. PARA DERROTARLO, ACUMULA MUNICIONES FUERTES Y TIRALE EN TODO LO QUE SE ABRE

El medidor en la parte central/inferior de la pantalla indica el nivel de carga del arma. Para dar tiros más poderosos, esperá que la carga esté en el 100%.

Arsenal variado

Además del tiro normal de la bazuca, que es ilimitado, podés contar con proyectiles especiales. Cuando estas municiones están disponibles, podrás ver el símbolo de ellas en el marcador de abajo, bien en el medio de la pantalla. Para seleccionarlas, usá el botón cursor, el que queda en el apoyo de la bazuca. La munición elegida queda con su figurita iluminada y de ahí sólo queda apretar el botón de tiro normal para usarla.





BOMBA Ganás una a cada round. Causa serios daños.

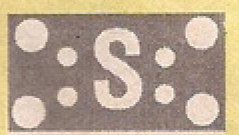


LASER La ventaja de este tiro es que "encuentra" el punto débil del enemigo.

V SYSTEM Además de ofrecer protección, aumenta el power y la velocidad temporariamente.



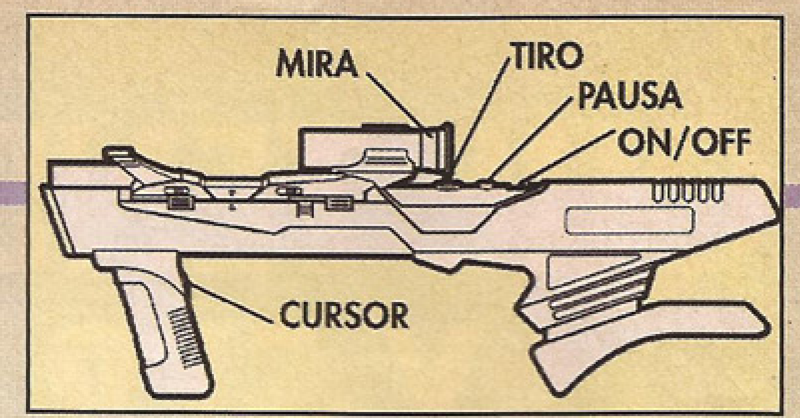
PLASMA Tiro poderosísimo. Para usarlo, la carga del arma tiene que estar 100% llena.



ESCUDO Protege de los tiros enemigos durante algún tiempo.

CURSOR Hace aparecer una mira auxiliar que movés con el Cursor. Surge en pocas etapas.

PARA UN JUEGO MAS DIFICIL, TOMA EL JOYSTICK 1 Y PRESIONA R + L EN LA PANTALLA DE PRESENTACION. VAS A VER LO QUE ES BUENO.



ESTOS SON TUS ENEMIGOS



GARAM
Este monstruito corre de lado a lado en la pantalla a 135km/h. Sus puntos débiles son la cabeza y los hombros.



SCARAB
El excéntrico robot egipcio es lento, alcanza solamente los 90km/h. Primero, acertale a los ojos, partiendo enseguida para el compartimiento que se abre en la barriga. Tu último blanco son las manos, cuando se cruzan sobre el pecho.



LORCA
Agil y delgado, Lorca no está quieto un segundo. Se desplaza de lado a lado a 125 km/h. Dale a los brazos, piernas y cabeza en el orden que quieras.



IVAN
Este adefesio anda a solamente 20km/h, pero es muy resistente. Comenzá reventándole los cañoncitos de arriba. Cuando las puertas del medio se abran, tirá hasta reducir a Ivan a la mitad. Cuando quede hecho un enano, acertale a los sesos.



ARTEMIS
Tenés que darle a esta criatura en plena caída libre a 125km/h. Disparale a la cabeza y, cuando Artemis gire la cabeza hacia abajo, poné la mira en el centro del cuerpo.



SCHNEIDER
Corriendo hacia el lado a 125km/h, Schneider es un tanto bobo. Enviale tiros certeros bien al medio.



VALIUS
Al toparte con este robot, la cosa se pone espesa. Vas a sentirte que te mueven el piso, intentando acertarle a un blanco en movimiento a 110km/h. Tirale a la cabeza y usá tu escudo.

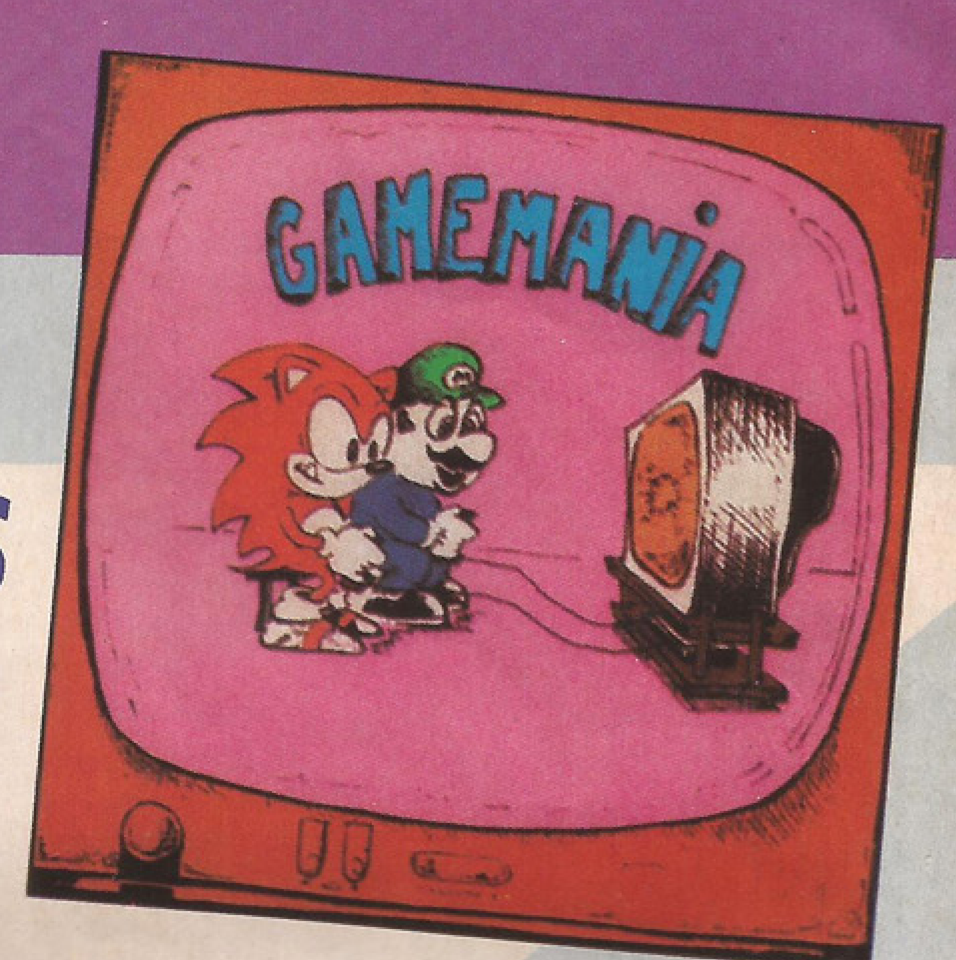


BARON
Extremadamente rápido, (155 km/h), Baron tiene un escudo para protegerse. Primero, destruí el arma de él. Baron va a ponerse furioso, tirará lejos su escudo y vos podés dispararle a la cabeza a tu gusto.



1er Centro de Atención Integral del aficionado al videojuego

VENTAS MAYORISTA Y MINORISTA



TODAS LAS CONSOLAS Y EL MAS COMPLETO SURTIDO DE CARTRIDGES DE CADA LINEA

NUEVA LINEA DE EXHIBIDORES DE PIE Y PARED PARA COMERCIOS

Vení y probá tu juego favorito

SEGA NEC

CAMBIA TU **FAMILY GAME** DE 8 BITS
RECIBIMOS CUALQUIER MARCA Y MODELO EN CANJE
POR UNA CONSOLA DE 16 BITS
SEGA - SUPER NINTENDO - NEC
EL PAGO DE LA DIFERENCIA TIENE VARIAS OPCIONES

NEO GEO

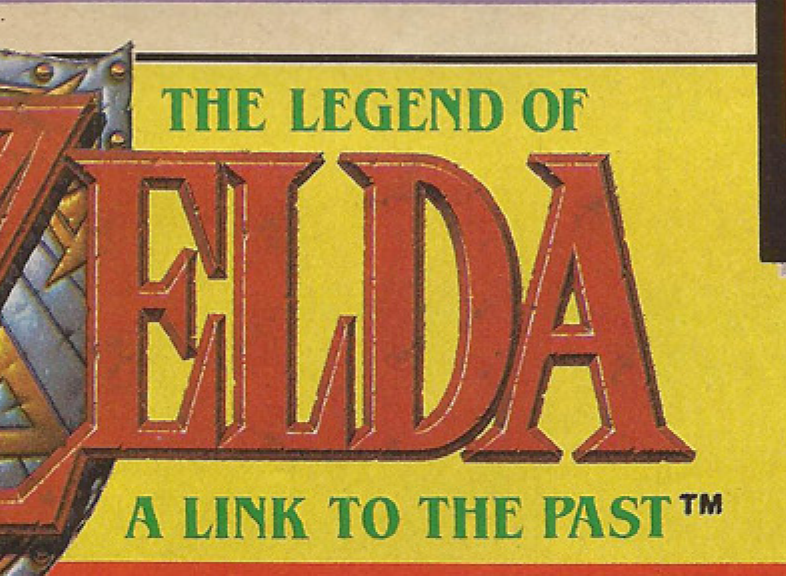
SORTEAMOS UN TV COLOR POR SEMANA ENTRE NUESTROS CLIENTES

TUCUMAN 2111
Casi Junín
951-3703

EN SUS DOS DIRECCIONES DE CAPITAL

QUINTINO BOCAYUVA 61
Alt. Rivadavia al 4000
981-3444

NINTENDO ORIGINAL FAMILY GAME



Millares de gamemaníacos en todo el mundo están disfrutando de este juego, que desde hace algunos meses viene con el Super NES. Zelda 3 es una inteligente mezcla de RPG y acción, donde vos explorás castillos, laberintos, enfrentás jefes poderosos, y te fortalecés con ítems y pociones. En ésta y próximas ediciones, hablaremos sobre los objetos más importantes del juego, cómo conseguirlos y usarlos.

LIGHT WORLD

PRIMERAS ARMAS

La espada, escudo y bumerang están en el castillo de Hyrule. La entrada del castillo está bajo un matorral del lado derecho de la muralla. Tomá todos los ítems y después salí con Zelda, llevándola hasta el Santuario.

ARCO Y FLECHA

Están en el primer pavimento del Eastern Palace, a la derecha del Hyrule's Castle. La big key de este castillo también está en el primer piso.

BOTAS

Después que vencés al jefe del Eastern Palace y tomás el primer colgante, salí del castillo y tomá el laberinto a la izquierda. Vas a encontrar la casa de Sahasrahla y ganarás Pegasus Shoes, un par de botas capaz de hacerte correr, derribar enemigos y dar violentas trompadas. Para usarlas, basta mantener el A apretado.

LIBRO

Después que estés con las botas, andá hasta la biblioteca de Kakariko para tomar el libro verde. Da una trompada en la estantería para tomarlo. El libro sirve para descifrar enigmas.

POTES

Es muy importante tomar los tres potes, que sirven para guardar pociones mágicas. Uno lo tiene el vendedor, en la villa. Tomá el segundo en el bar (el del viejito dormilón), entrando por los fondos. El tercero está debajo del puente del reino.

RED PARA CAZAR INSECTOS

En una de las casitas de la villa hay un muchacho enfermo. Después de tomar por lo menos uno de los potes, entrá en esta casa y el muchacho te dará la red (bug-catching net). Con ella, se pueden capturar haditas y guardarlas en los potes, almacenando así energías.

GUANTE

Vas a encontrar el guante (power glove) en el castillo del desierto (Desert Palace). Con él, se pueden sacar piedras pequeñas y hasta las grandes.

PATAS DE RANA

Con el guante podés abrirte camino hasta la región izquierda del reino. Continuá tu búsqueda entrando por la región azul clara, que es poco profunda. Encontrarás una cascada (Zora's Falls). Ella te pedirá 500 palos por las patas de rana.

DINERO FACIL

Dos árboles del bosque del flautista tienen dinero escondido. Basta dar muchas trompadas en ellos para acumular hasta 999 rupees.

Vean el próximo capítulo: cómo tomar el espejo e ir al Dark World, donde continúa esta aventura.

TURTLES 4

¡10 Vidas! - En la pantalla color naranja, en que aparece el nombre completo del juego, tomá el control 2 y usá el viejo truco de Konami: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B y A. Seleccioná Options con el control 1. Ahí sólo tenés que aumentar el número de vidas (rest) a 10. ¡Uau!

TOP GEAR

Pro-passwords - Si querés una dosis extra de desafío, usá estos passwords para ir al nivel Pro:

South America - Four Meg
Japan - Legend
Germany - The World
Scandinavia - Letsrace
France - Alchemy
Italy - A Looper
U.K. - Seasonal

THUNDER SPIRITS

Continues Extras - Conectá el juego, dejá el Demo andando y apretá Start para volver a la pantalla de presentación. De ahí, quedate apretando el B varias veces hasta que desaparezca la pantalla de presentación. Enseguida comenzá el juego y descubrí, con tus propios ojos, cuántos créditos conseguiste.

Master System

Llegó el Puerco-Espín Supersónico que nadie puede detener.
Super veloz y super divertido, es Super Sónico.
El juego de mayor suceso en el Mundo entero llega a la Argentina para tu Master System.
Sonic tendrá que atravesar una pantallas increíbles con una velocidad supersónica para liberar a sus amigos del bosque que fueron transformados en robots por el despiadado Dr. Robotnik.
¿Crees que estás listo para vivir esta aventura a toda velocidad?
Sonic es lo más rápido que verás en Master System. Si es que lo ves.







GAMELAND S.A. Distribuidores de SEGA para la República Argentina
Tucumán 509, Piso 1º (1049) Buenos Aires

F-1 ROC

OK, no aguantás otro game de carreras. Pero antes de empezar a quejarte, vale la pena hablar de algunas cualidades de este F-1 Roc, que salió en el Japón con el nombre de Exhaust Heat. El game simula un campeonato mundial de F-1, con sus 16 pistas y todas las particularidades mecánicas y competitivas del "circo" más famoso del automovilismo. Fiel al estilo Super Monaco, F-1 Roc consigue ser todavía más divertido que el superclásico de Sega.

Cada prueba rinde una suma de dinero a los victoriosos. Cuanto más dinero tengas, mejor será tu auto. O sea: vale la pena invertir mucho en la compra de piezas para acumular cada vez más dinero y mayores probabilidades de victoria. La vida no es fácil en las pistas...

Mecánica pesada

Entre una prueba y otra, podés comprar prácticamente todas las partes de un auto. Los neumáticos siempre son la primera cosa a comprar, pues se desgastan mucho durante las carreras. La suspensión activa también es un accesorio soñado por la mayoría de los pilotos profesionales. Pero lo más ansiado es un motor potente. El mejor de ellos es el V12 de Honda. Sólo un problemita: el mejor propulsor de la F-1 sale solamente 22.000 dólares. Como vos ganás 7.000 por victoria, no será fácil conseguir el motor.

No economicés dinero hasta conquistar las primeras colocaciones. Cuando comenzás a vencer sin parar, frená los gastos. Solamente cambiá los neumáticos y comprá nitro, un turbo poderoso, a cada prueba. Solamente así conseguirás el supermotor V12 de Honda. Y te volverás imbatible.

NEUMATICOS, NITRO Y SUSPENSION

Da una ojeadita a la presentación de cada pista. Si está lloviendo, la elección es el neumático para lluvia (rain). En caso contrario, quedate con el especial.

Nitroglicerina, es turbo, ideal para cargar con todo y disparar en la delantera. Pero es cara y se acaba rapidito. ¡Economizá!

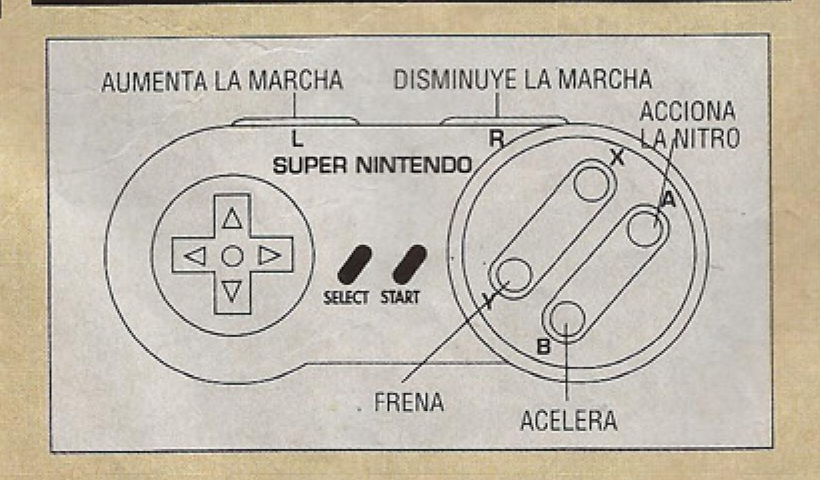
La suspensión interfiere en el desempeño. Cuanto mejor sea, más estable es el auto. La diferencia la sentís en las curvas. Elegí la suspensión activa: es computarizada, perfecta.

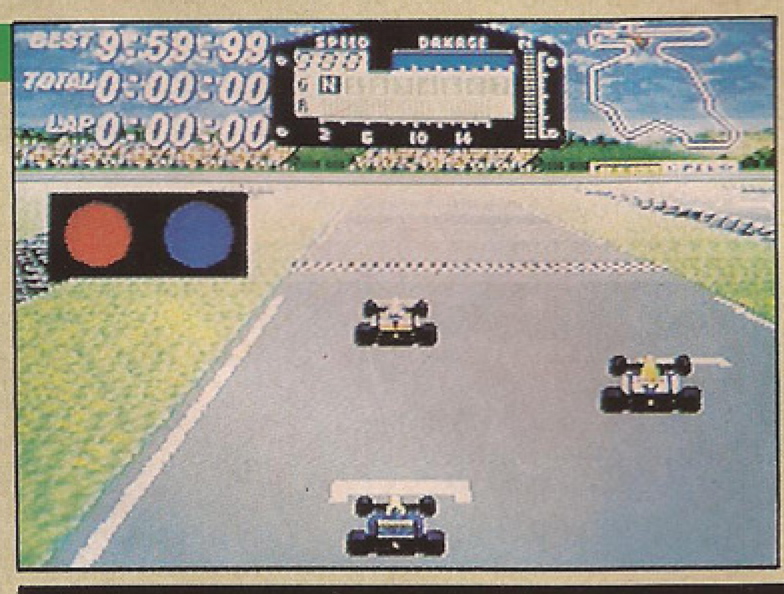
Campeones en la pista

Senna, Prost, Mansell y otros son tus adversarios, pero aparecen con nombres disfrazados: Ayrton Set, Proteus, etc. Tenés que convertirte en un campeón para derrotar a estos ases. Y sólo hay un modo: conocer bien las pistas para saber los mejores puntos para superarlos. Un truco en general es intentar dar el pase en la entrada de las curvas. La resistencia tiende a ser menor.

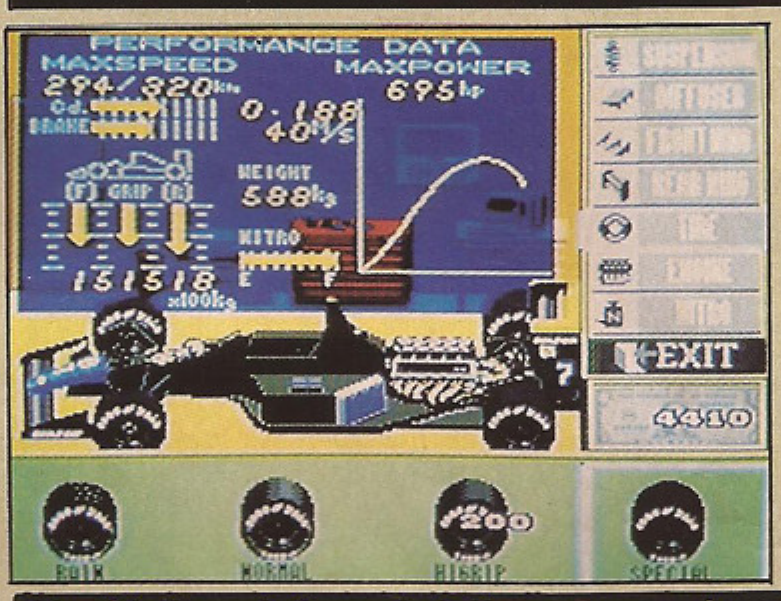
F-1 es muy divertido. Podés guardar los resultados y disputar un campeonato en dos o tres días. Guardá en la memoria los mejores resultados. Y presentate como candidato al título de mejor piloto de la temporada. Como en Super Monaco, sólo te consagrás campeón de verdad si vencés ocho temporadas seguidas. ¡Buena suerte!







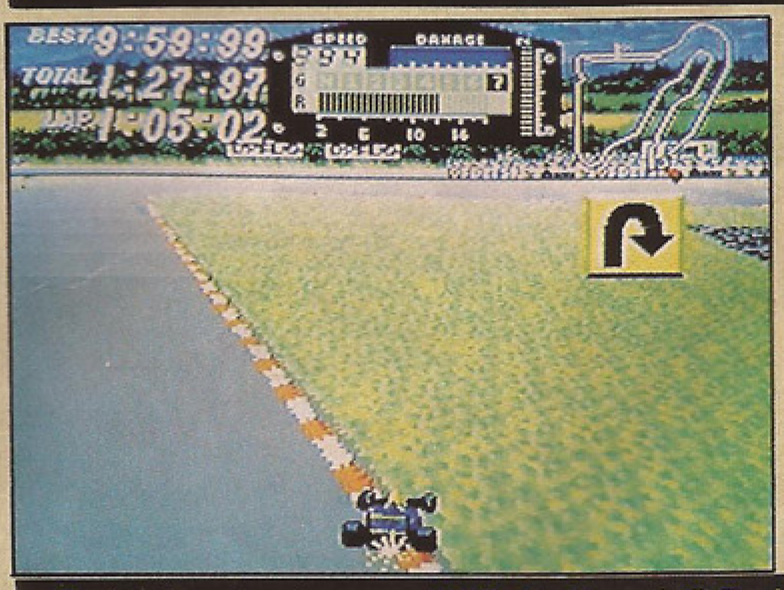
Atención en el momento de la largada. Un pequeño error y te dejan muy atrás. Pisá a fondo y hacé que tus adversarios coman el polvo.



Llegó la hora de la verdad. No se gana nada con ser el campeón de la pista, si el auto no responde. Equipá tu máquina con todo cariño. ¿Qué tal el V12 de Honda?



Una buena corrida te dará el podio. Si ganás, embolsas 7.000. ¡Vale la pena esforzarse!



¿Qué tal un truco para el GP de Francia? En la curva que está indicada en la parte inferior del mapa de la carrera, cortá camino por el pasto. Ganás tiempo y te llevás la copa.

AXELAY

Ya hemos visto muchos juegos espaciales buenos, pero ninguno hasta ahora es comparable a Axelay. Los gráficos son una locura. Hasta los jefes son bonitos. ¿Melodias? Una mejor que la otra. Pero lo más recopado del juego es la visión del horizonte en las fases de scroll vertical. Según avanzás en estas fases, ves los escenarios acercándose desde el fondo de la pantalla y formándose poco a poco. Este es el famoso efecto scaling (o escala), del que tanto hablamos. Si te gustan los juegos espaciales, no podés perderte este juego de ningún modo.

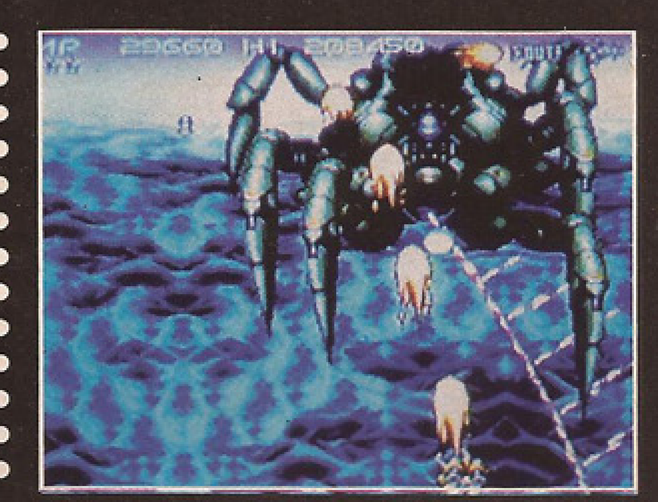
Democrático

Otra característica rebuena de Axelay es que le gusta tanto al jugador mediano como al campeón. En el modo Easy hay tres vidas y seis Continues. Da para ir avanzando y al mismo tiempo disfrutar del aspecto visual. En el modo Normal el número de Continues baja a cuatro, y en el Hard, hay solamente tres.

Show de Armas

Cuando comenzás el juego, tu arsenal cuenta con un cañón normal y tres opciones más en armas especiales. A cada cambio de fase, se gana un nuevo armamento como bonus. Pero a pesar de que aumentan tus opciones, sólo podés seleccionar tres armas al comienzo de cada misión. Y está atento: cuando perdés una vida, también perdés el arma que usabas.

Jefe 1



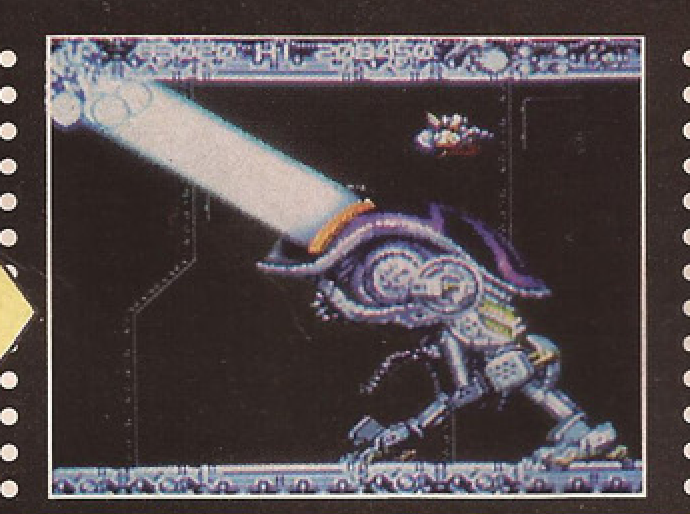
Al enfrentar la araña, quedate lejos. Ella intentará alcanzarte con sus garras, soltará hijos, y hasta tratará de tirarte una tela que te dejará más lento. Su punto vulnerable es el puntito azul. Usá el arma Straight Laser.

Jefe 3



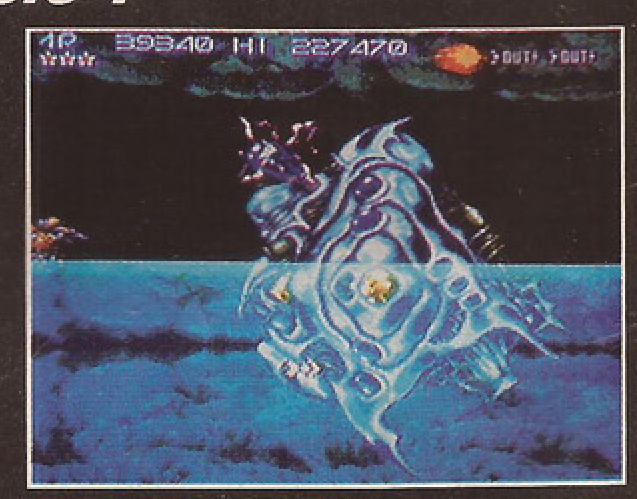
Este enemigo tiene tres fases. Primero es pequeño y tira bolitas encima tuyo. Después se transforma en un inmenso disco volador; dale en las salientes de los bordes. En la tercera etapa, que ves en la foto, centrá el fuego en la estructura en el medio de los cañones.

Jefe 2



Primero tenés que soltarlo, tirando continuamente contra el cable que lo prende al techo. Después que está suelto, destruí su ametralladora. Cuando el jefe queda de espaldas a vos, usá el Round Vulcan para alcanzarlo. Su punto débil es el núcleo blanco.

Jefe 4



El lugar más seguro para escapar de los ataques de este jefe es la superficie del agua, del lado izquierdo de la pantalla. El arma Needle Crackers muestra una increíble eficiencia para reventarlo.

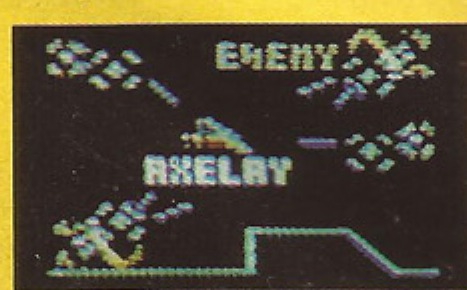
ARMAMENTOS

Categoria I - POD

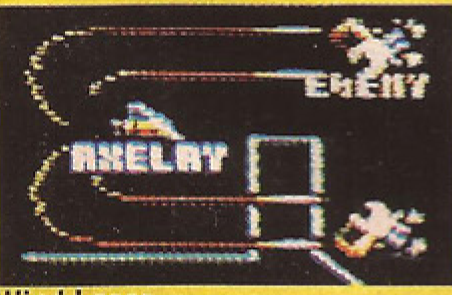
Disparan tiros frontales. Son excelentes para abrir camino y romper barreras.



Straight Laser



Needle Cracker



Wind Laser

Categoria II - SIDE

Sus tiros alcanzan los blancos alrededor de la nave.



Round Vulcan



Morning Star

Categoria III - BAY

Son tiros que cercan a los enemigos en todas direcciones.

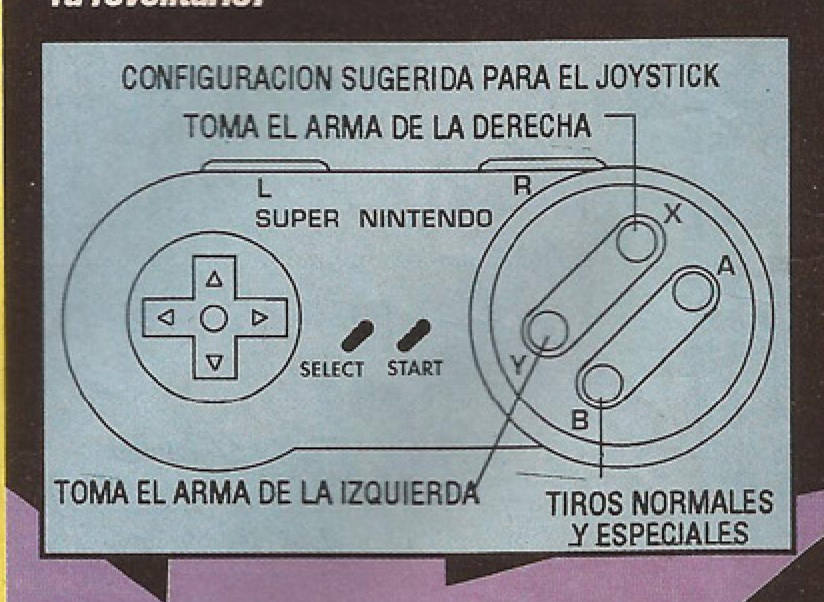
Macro Missile



Explosion Bomb



Cluster Bomb



SI TERMINAS EL JUEGO EN EL MODO HARD, GANARAS LA ULTIMA Y MISTERIOSA ARMA DEL GAME. ESTE DESAFIO ES TODO TUYO.



AXELAY / Konami

Espacial — 1 jugador






GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

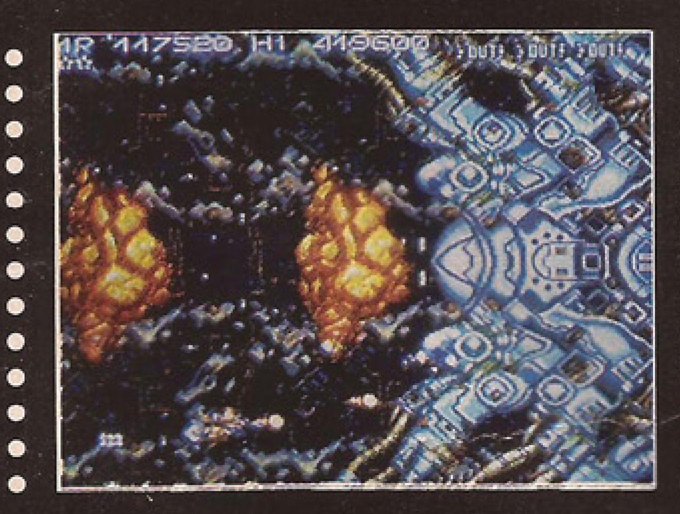
COMO EL GAME ES DE KONAMI, TIENE UN FINAL DIFERENTE PARA CADA MODO DE JUEGO: EASY, NORMAL Y HARD. SI EL ESFUERZO ES MAYOR, EL FINAL ES MEJOR.

Jefe 5



El gigante intentará agarrarte con sus manos, como si fueras un mosquito. Además, escupe bolas de fuego. Escapá de sus ataques hasta que surja el corazón verde del bicho, que es su punto frágil.

Jefe 6



Primero, este jefe te recibirá con dos meteoros incandescentes. Giran, desaparecen y reaparecen, persiguiéndote todo el tiempo. Su segunda forma de ataque es mandar tiros y rayos en tu dirección. Quedate en la parte superior de la pantalla escapando de la artillería y respondiendo con el arma Needle Cracker. El último truco del Emperador es mandar clones de su nave, que tiran cuando vos tirás. Manteniendo tu posición en la parte superior de la pantalla, pero hacia el lado izquierdo, conseguís zafarte y, en los intervalos, soltar cargas de Needle Cracker contra el jefe. El punto vulnerable del mismo es la saliente central.

KING OF THE MONSTERS

¿Te acordás de esas películas japonesas de lucha entre monstruos, en las que uno intenta acabar con el otro, pero termina destruyendo la ciudad entera? Pues es exactamente lo que ocurre en King of the Monsters, versión de un juego ya conocido para los seguidores del Neo Geo. Elegí uno entre los cuatro simpáticos titanes y lanzate a la lucha, pisando edificios, destruyendo puentes, tirando navíos y aviones contra tu enemigo. Jugando solo, tenés ocho luchas (en fases diferentes) para consagrarte Rey de los Monstruos. Jugando contra un adversario, podés elegir cualquier escenario y divertirte dando golpes. No es ningún Street Fighter 2, pero divierte. Y sobre todo si te gustan los monstruitos.

Personajes y Movimientos

Beetle Mania es un escarabajo loco y con cuernos; Rocky es un gigantesco monstruo de piedra; Astro Guy es un tipo estilo superhéroe; y Geon es un bicho medio bestia. Todos responden de manera semejante a los comandos de movimientos del juego, que son los siguientes:

A - Carrera



A+Y - Da un golpe de impulso en el adversario (voladora, corbata o corneada, según el personaje).

B - Patada



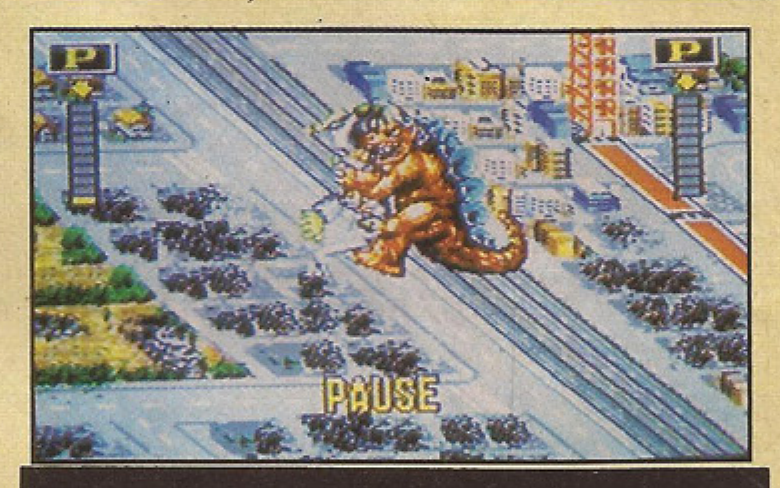
Y - Da puñetazos y salto sobre el enemigo (cuando el mismo está en el suelo, como en la foto). También agarra objetos del suelo, y tira cualquier cosa que vos tomes.

Y+B - Cuando tenés en tus manos al enemigo, lo tirás de cabeza al suelo. Cuando estás lejos del mismo, tira magia.

X - Para saltar y agarrar objetos en el aire. Para tirarlos, apretá Y.



↓ - Apretala continuamente cuando agarres a un adversario y así le darás un abrazo mortal.



↑ - Cuando tenés al adversario, hace el pilón.

Power, Power, Power

Cada vez que vos hacés un pilón, tirás al adversario de cabeza en el suelo o le das un abrazo mortal, ganás una barrita en tu medidor de power. Cuando la misma está llena, tu monstruo alcanza un nivel de fuerza mayor. Con esto, la magia crece en intensidad y hace estragos en el enemigo.

Golpe de Gracia

Incluso si la barra de life de tu adversario está enteramente vacía, el mismo no entregará los puntos si vos no saltás encima de él y te quedás tres segundos. Sólo con este knockout forzado te convertís en el vencedor.

KING of the MONSTERS
Takara / SNK

Lucha — 1 ó 2 jugadores — Cartucho japonés



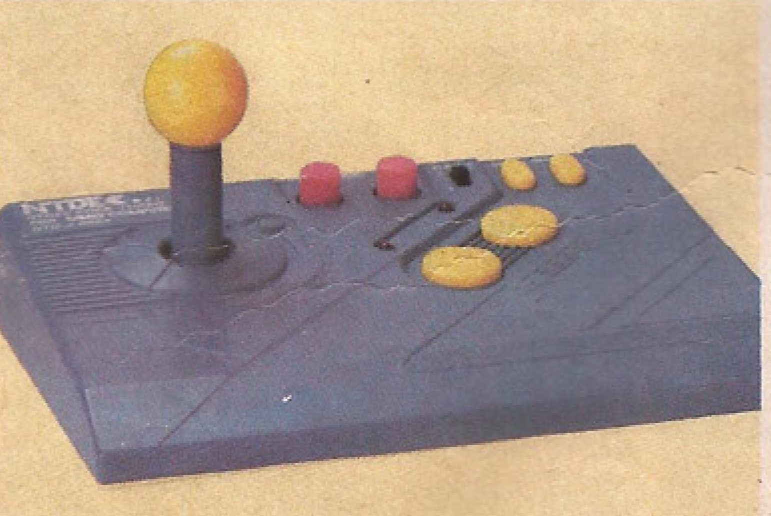


GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

Rasti
VideoGames

los video juegos que más pantalla tienen en el mundo







RASTI S.A. 25 AÑOS DE EXPERIENCIA Y PRESTIGIO EN JUEGOS PARA LA FAMIL

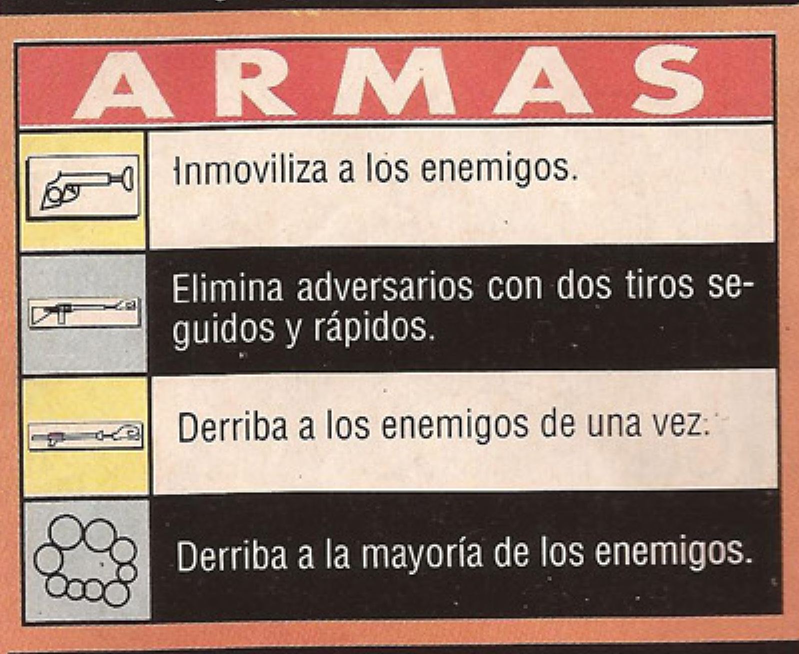
HOME ALONE 2 / T- HQ			
Aventura			1 jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

HOME ALONE 2
Lost In New York

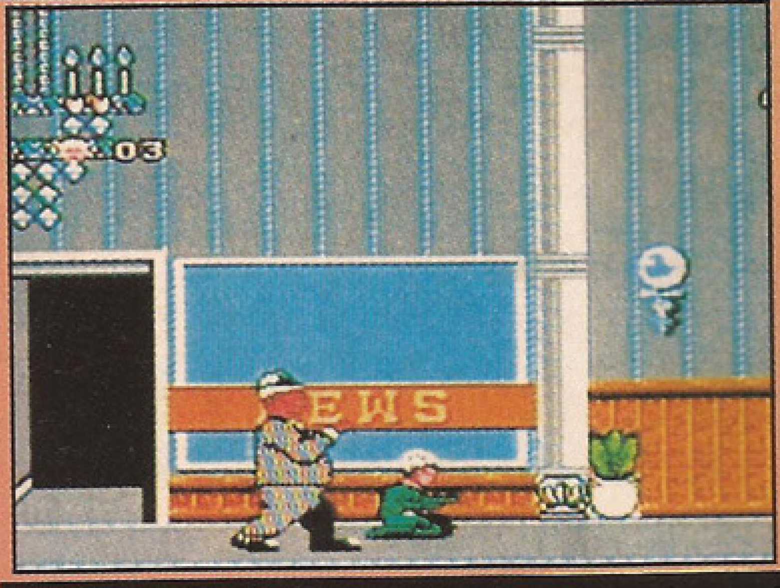
Después de la versión para Super NES, los fanáticos del Nintendito también pueden entrar en la onda de Mi Pobre Angelito - parte 2, uno de los films de cine más vistos. El juego es muy parecido al de la consola de 16 bits. Tu objetivo es ayudar a Kevin a encontrar a su familia en plena Nueva York, en vísperas de Navidad. Para esto debe escapar de los empleados y huéspedes del Hotel Plaza, punks, bandidos y otros bichos de la agitada NY. Sin hablar de los bandidos Harry y Marv, que también están en el juego.

Fase 1 - Hotel

Revisá todos los cuartos del hotel para encontrar ítems y armas. Economizá municiones, enfrentando a los huéspedes, empleados y valijas con resbalones. Tenés que subir al piso 16, usando el ascensor. Para llamarlo, subite al cenicero y apretá ↑ insistentemente. No dejes de visitar el cuarto 1424: en él hay una campana. Después de subir hasta el piso 16, tomá el ascensor de servicio y bajá a la cocina, donde te enfrentarás al jefe.



ARMAS	
	Inmoviliza a los enemigos.
	Elimina adversarios con dos tiros seguidos y rápidos.
	Derriba a los enemigos de una vez.
	Derriba a la mayoría de los enemigos.



En el sofá cerca de la entrada del hotel, en el primer piso, encontrás tu primer arma.

USA EL RESBALON DE RODILLAS PARA LIBRARTE DE ALGUNOS ENEMIGOS. BASTA APRETAR ↓ CUANDO CORRES.

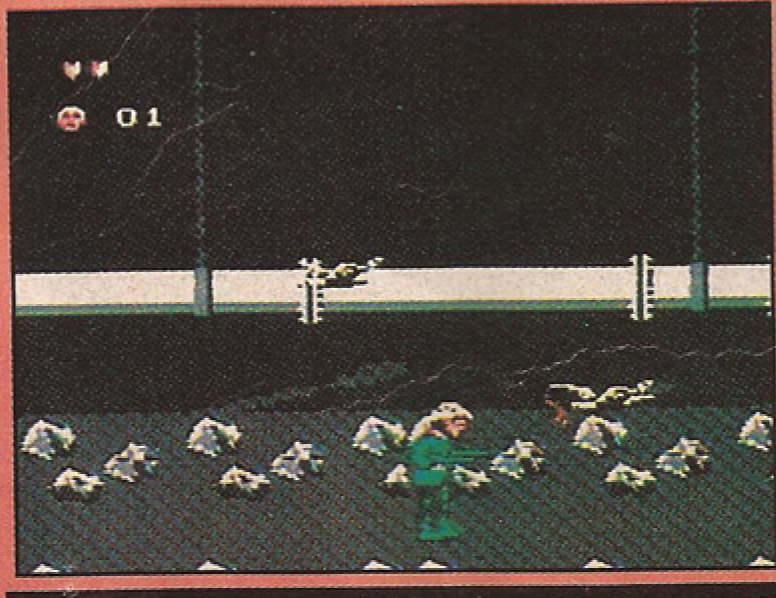
TRATA DE ENFRENTAR A LOS ENEMIGOS MAS DEBILES CON RESBALONES. LAS ARMAS TIENEN MUNICIONES LIMITADAS Y TENES QUE AHORRARLAS.

Fase 2 - Central Park

Al pasar frente a los arbustos, usá el resbalón de rodillas para evitar sorpresas con los ladrones que están escondidos. Ratones y canes pueden ser eliminados del mismo modo. En cuanto encuentres una pared llena de plataformas, tenés que subir.

ITEMS

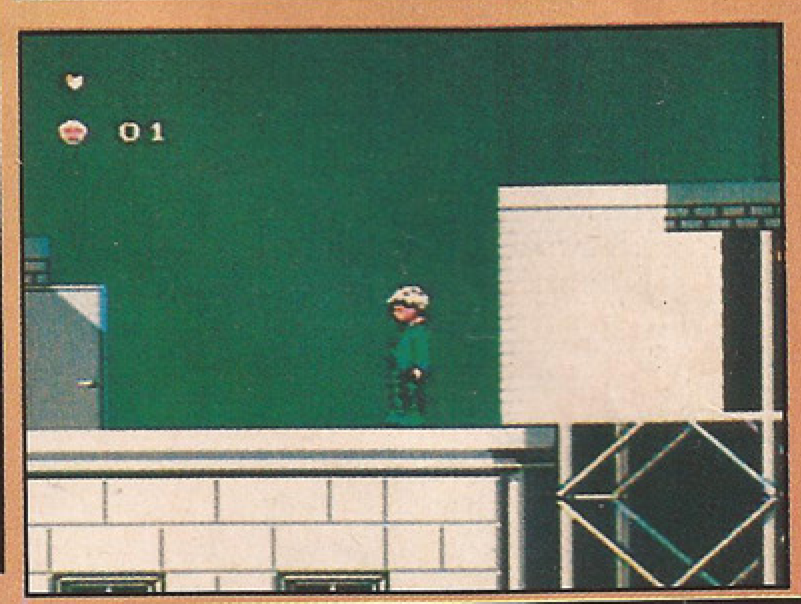
Trozo de pizza - seis dan una vida extra.
Bizcochos - cada 20 bizcochos recuperás una barrita de energía.
Pirulín - da invencibilidad temporaria.
Loción de afeitar - da saltos más altos, velocidad extra e invencibilidad temporaria.
Campana - transforma saltos en saltos mortales que derriban a enemigos.



Al final de la fase, evitá ser tocado por las palomas hasta que una persona aparezca y te salude.

Fase 3 - Casa del tío

La casa del tío de Kevin tiene tres pisos, muchos agujeros y puertas trabadas. Cayendo por los agujeros, tenés que alcanzar lugares de difícil acceso y agarrar una llave que abre la primera puerta. A partir de ahí, aparecen otras llaves y otras puertas para abrir. Cuidado: Harry y Marv, los bandidos, están detrás tuyo.



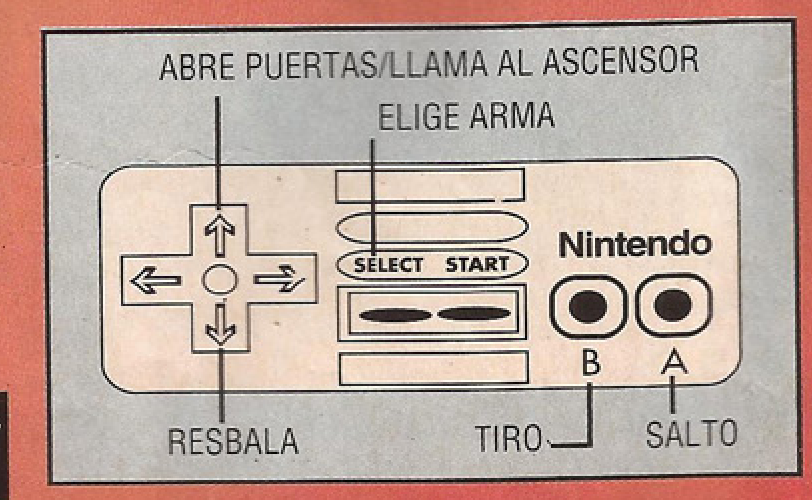
El objetivo de la fase es llegar al techo de la casa del tío.

Fase 4 - Calles de NY

La última parada de la aventura de Kevin son las violentas y tumultuosas calles del centro de Nueva York. Le esperan muchas sorpresas. El objetivo es llegar al Rockfeller Center, un centro empresarial bien en el corazón de la ciudad.



Subite al árbol de Navidad gigante y llamá a la mujer de las palomas. El reencuentro con la familia se produce enseguida.



ADVENTURE ISLAND 3 Hudson Soft			
Acción			1 jugador
			
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



El pobre Master Higgins no puede estar tranquilo con su novia. Ahí estaba debajo de una palmera con su chica cuando apareció una bruja y se la llevó. ¡Ahora bien, solamente en el Nintendito 8 bits ya es la tercera vez que ocurre esto! ¿Será que esa bruja no se cansa nunca?

Siempre lo Mismo

Hudson Soft podría haber variado un poco esta tercera versión. Para quien ya jugó las anteriores, solamente cambian las fases, ahora 40, divididas en ocho mundos.

El personaje continúa comiendo toneladas de frutas para mantener su energía, dando unas vueltas en skate y montando dinosaurios. Es verdad que ahora son cinco criaturas diferentes. Pero en general el juego trae pocas innovaciones.

AMIGOS



Dinosaurio Verde - Con el botón de tiro, da el efecto Blanka y derriba todo en el camino.



Dinosaurio Azul - Usa su cola como arma. No puede acercarse al fuego, pero en compensación no resbala en el hielo.

Dinosaurio Rojo - Versátil animal que suelta bolas de fuego por la boca, puede caer en un pozo de lava sin quemarse y tiene velocidad extra.



Elasmosaurio - En el suelo seco, parece una tortuga, pero es un torpedo en el agua. Tené siempre uno de reserva para las etapas acuáticas.



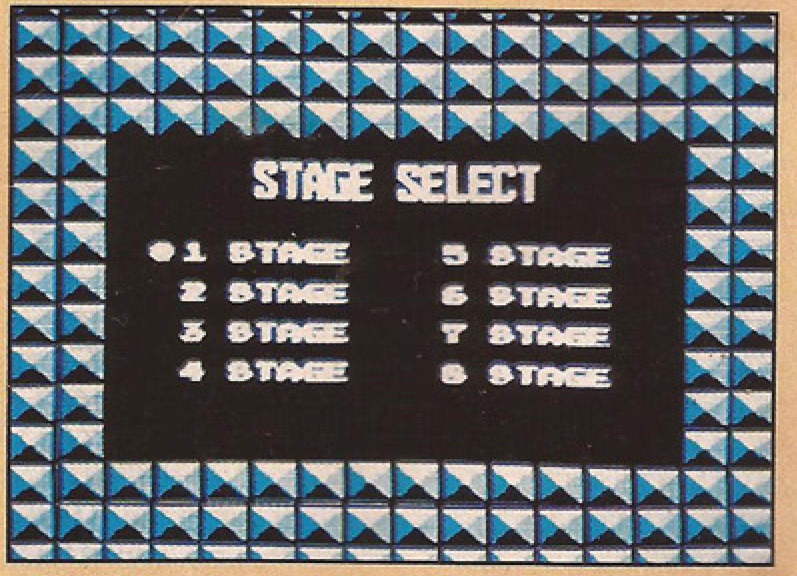
Pterodonte - Este amigo volador es ideal para facilitar fases llenas de plataformas u obstáculos.

ITEMS



Facilidades

Una innovación de esta versión es que, cuando tomás un Continue, todos los ítems que habías acumulado durante el juego continúan disponibles. Revelamos también un truco del momento de la selección de fases. Fijate:



En la pantalla de presentación, hacé la secuencia ↓ , ↑ ,← , → ,B, A, B, A y Start. El truco es tontito y sólo sirve si aparece el dinosaurio verde en la pantalla.



En general, las pantallas de los jefes tienen plataformas. Usando el hacha, podés alcanzarlos con mayor seguridad.

ATENCION A LAS PATITAS DE POLLO: RECARGAN TODO EL MEDIDOR DE ENERGIA.

DRAGON STRIKE

Nivel 12 - usá el password FKHMMR para ir directo al final del mundo volcánico con el dragón de bronce: es el que reúne las mejores cualidades. Hacé el reconocimiento del área dos o tres veces, memorizando dónde están los puntos enemigos.

Astral Plane - usá el password FKHMRM para ir directo a esta fase, que es la penúltima del juego, con el dragón de bronce. Los escenarios aquí son muy diferentes. Cuidado con los meteoros flotantes.

Abyss - esta es la última fase del juego, donde vas a necesitar un dragón rápido y preciso para las maniobras. El de bronce (password FKHMPQ) y el de plata (password PLPHPS) son las mejores opciones.

G.I. JOE

Passwords - anotá las señas que vas a precisar para ir directo a las diversas etapas del juego:

Misión 2 - 6369N5XG6
Misión 3 - 3ZD39R5X9
Misión 4 - 9ZD3ZNØXF
Misión 5 - 5369N5VG2
Misión 6 - 5ZD3NN5X5

THE IMMORTAL

Fin del Sufrimiento - ¿Ya estás entendiendo este juego? Volvete experto: usá estos passwords para pasear un poco por las etapas y ver lo que ocurre.

Etapa 2 - x310y10006y90
Etapa 3 - tt5xx21000x10
Etapa 4 - 9t3yx31001x60
Etapa 5 - 777x843000t60
Etapa 6 - 5ss0v67000ry0
Etapa 7 - v131y770038y0

TINY TOON ADVENTURES

Vidas infinitas - ahora sí, está mucho más copado terminar este juego. Atención: los códigos de abajo funcionan solamente con el accesorio Game Genie:

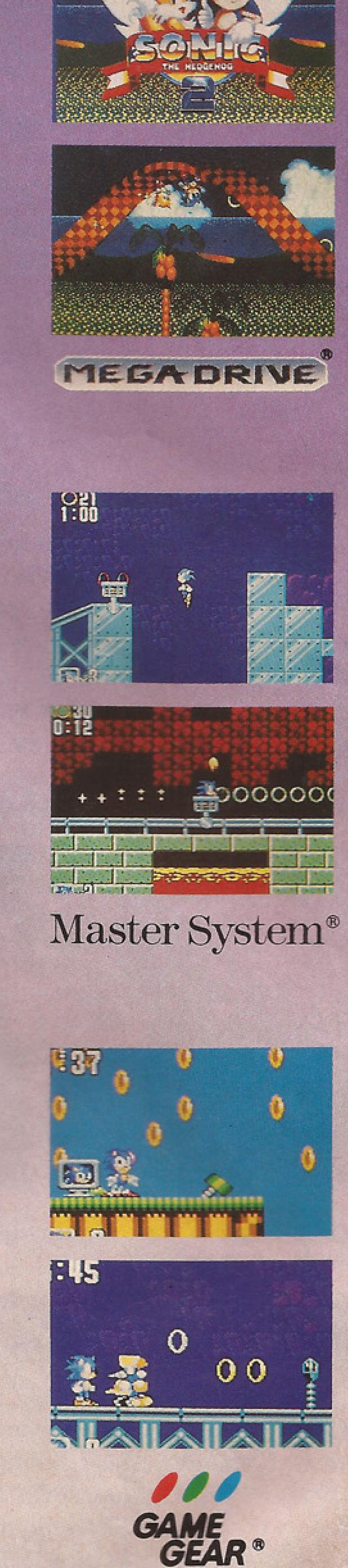
YYXIXXLU - Retarda la cuenta del tiempo.
SZNOUNVK - Vidas infinitas.
SZOOSVVK - Energía infinita.

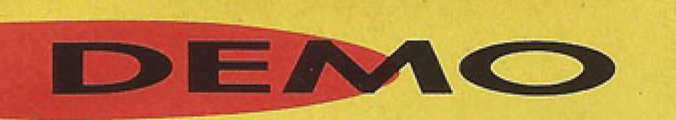
NINJA GAIDEN 3

Para acabar - con estos códigos se volvió un placer terminar la tercera aventura de Ninja Gaiden. Pero atención: para funcionar, tenés que usar el Game Genie:

SXEKVLVG - Vidas infinitas
SZEXILSA - Energía infinita
SZVZIIVG - Tiempo infinito


FOX


SONIC
THE HEDGEHOG
2
MEGA DRIVE
1:00
0:12
Master System
:37
:45
GAME GEAR



ESTOS JUEGOS ACABAN DE SER LANZADOS. ACTION GAMES LOS

Después de haber invadido los Arcades, tanto en video como en flipper, llegó el Día del Juicio Final para Mega Drive. Si vos todavía estás con el primer Terminator para Mega, no te calentés. La novedad sólo llegará dentro de un tiempo. Pero ya dimos un vistazo en el prototipo del cartucho (¡cuando todavía estaba en desarrollo!), para contarte cómo es.

Terminator 2 es genial y frustrante al mismo tiempo. Los gráficos no son 10 puntos, a pesar de algunas imágenes digitalizadas. Pero el gran problema es que no se puede jugar a Terminator 2 sin tener Menacer, la pistola de Arcade. Todo indica que el cartucho vendrá con la pistola. Mejor así, porque controlar la mira con el Direccional de Mega es trabajo duro.

TERMINATOR 2

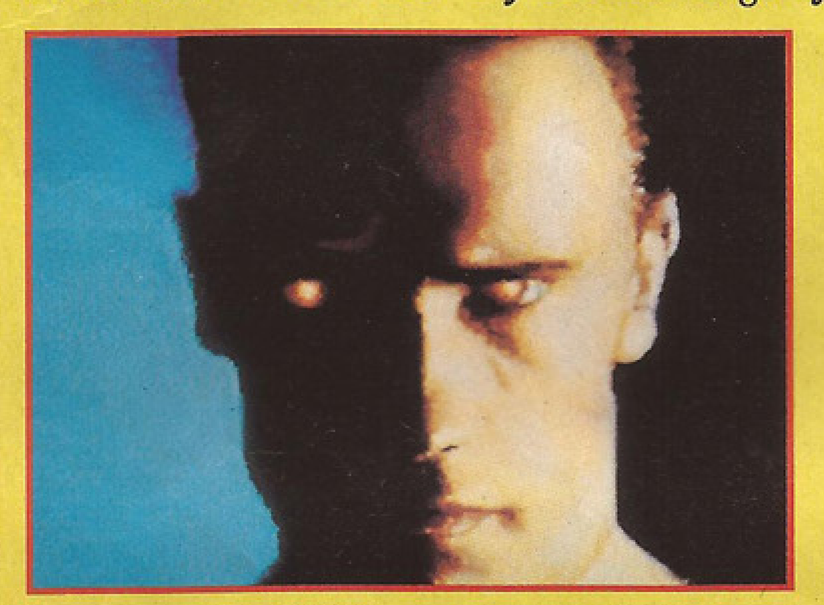
La avalancha de presentaciones está dando sus frutos. De Sonic 2 a Strider 2, pasando por dos juegos con Batman, la cosecha de juegos para Mega promete ser alucinante. Es la gran esperanza de Sega para devolverle el golpe a Nintendo. Porque las crecientes ventas de Super NES dejaron a Sega con los pelos de punta. Cuanto más se peleen, mejor para vos: los nuevos games tanto para Mega como para Super NES prometen ser arrasadores.

Para que vayas entrando en clima, espiamos un poco los prototipos de dos de las más esperadas presentaciones de fin de año. Entonces, aprovechá el privilegio de conocer Terminator 2 y The Revenge of Shinobi 2 de primera mano.

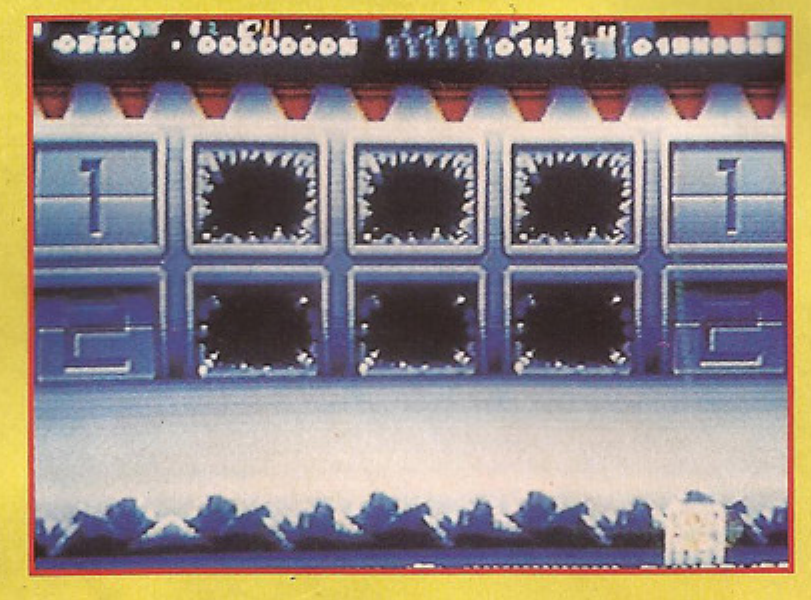
Dos Terminators

¿Qué te parece competir en el futuro? Basta selecccionar dos jugadores y lanzarse al ataque. Ambos tienen como misión terminar con los enemigos. Pero sus actuaciones son evaluadas individualmente. Quien mate menos humanos, destruya más barricadas y sea más preciso, ganará.

Usá toda tu habilidad para entrar con el pie derecho en el siglo 21. Sarah y John Connor dependen de vos. No los decepciones. ¡Salvá a la humanidad! El prometió y cumplió: HE'S BACK... está de vuelta. Y en gran estilo. ¡Que te diviertas!



Tal vez no de miedo, pero con seguridad impone respeto. ¡Buena imagen!



Destruí las casillas numeradas para seguir exterminando a todo el mundo.



¿Qué? ¿Dos Terminators? Y bueno, la vida en el siglo 21 no es nada fácil...

REVENGE OF SHINOBI 2

Si te gustó el primer Shinobi, ya podés prepararte. Revenge of Shinobi 2 es una buena continuación. El comienzo del game no es de los más inspirados. Pero a partir de la cuarta fase la cosa mejora. Los gráficos están bien trabajados y los efectos bien logrados. Tenés que andar por lugares extraños. La atmósfera es tipo fin del mundo. O sea: tensión en la medida adecuada.

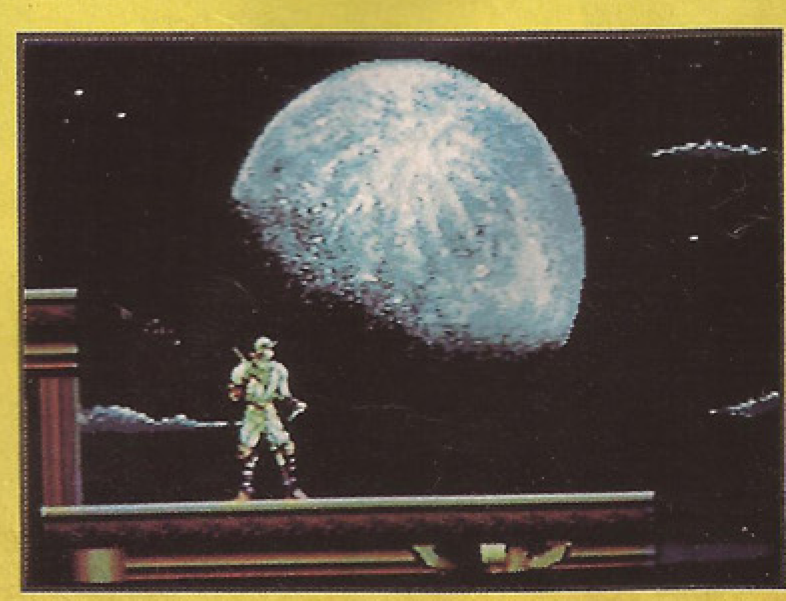
El Shinobi original era redifícil. La gran novedad de Shinobi 2 es el nivel de dificultad: el game está bastante más fácil. Ni pienses en reclamar, porque jugar en el nivel Hard no es de las cosas más sencillas del mundo. O sea: si lo tuyo es llegar a las fases más copadas, todo bien. En caso contrario, tenés un buen desafío por delante.



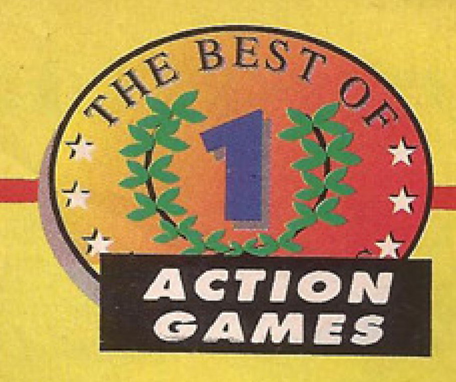
Esta bella vista del sol no ahuyenta a los enemigos. Están por todas partes...



Un monstruo repugnante te espera al final de esta fase. Vencelo si sos capaz...



Hasta la Luna contribuye a que Shinobi 2 sea más divertido. ¡Que lo disfrutes!



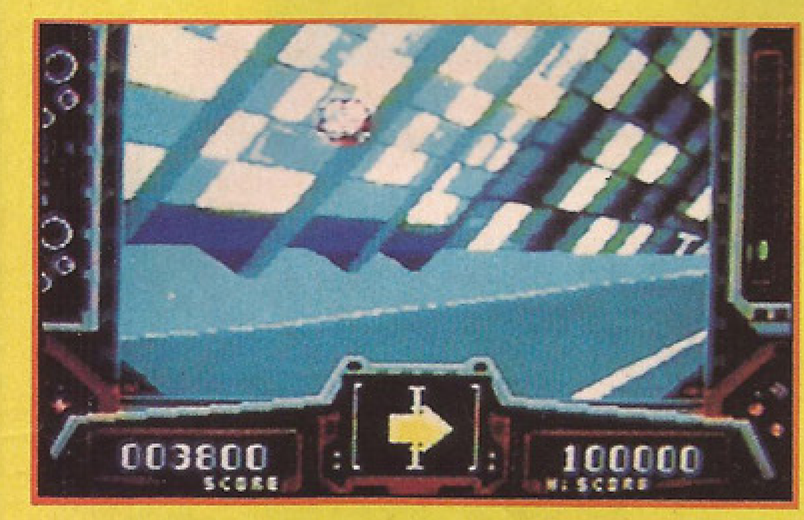
PREESTRENA PARA VOS

COBRA COMMAND

Este es uno de los primeros games que saldrá en los EE.UU. para Sega CD. Conocido en el Japón como Thunder Storm, es de lejos el mejor ya producido para el CD ROM de Sega. Es uno de esos juegos en que la secuencia de acción depende de un movimiento en el momento correcto (tipo Space Ace, de PC, o Dragon's Lair de Arcades). Sólo que en este caso, vas a participar de movidos combates a bordo de un veloz helicóptero militar.

Maniobras Alucinantes

Cobra Command tiene en total diez misiones de combate. Tu helicóptero sobrevuela los ambientes más variados, desde cavernas hasta las ruinas de Roma, haciendo maniobras increíbles. Pero sos vos quien comanda estas maniobras. Antes de hacer una curva o subir rápidamente para esquivar un obstáculo, aparece una flecha en tu video: apunta al comando que tenés que accionar con el Direccional. La voz del copiloto también alerta al jugador sobre la dirección que debe seguir. Y ¡ay de vos! si no das con el comando correcto, en el momento correcto. Lo mínimo que le ocurrirá al helicóptero es volar en mil pedacitos.

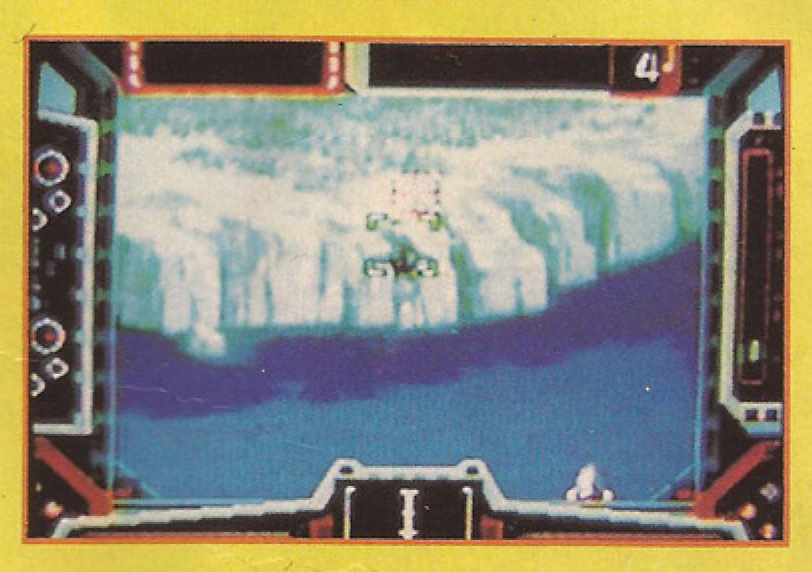


En cuanto aparece la flecha, presioná el Direccional en el sentido indicado. Apretalo hasta que la misma desaparezca.

EN EL MODO HARD, LA FLECHA NO APARECE. TU UNICO AVISO ES LA VOZ DEL COPILOTO.

Munición Ilimitada

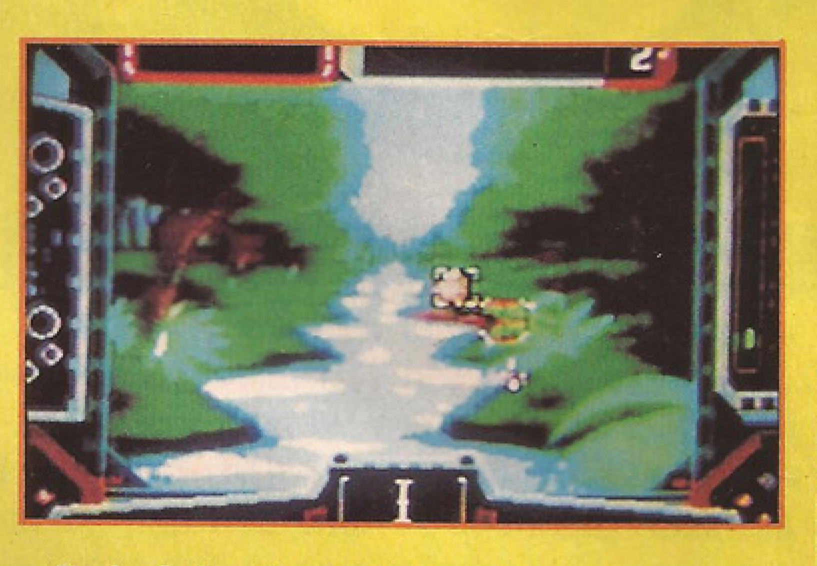
Centenares de enemigos aparecerán en tu camino. Son otros helicópteros, tanques, aviones y cañones antiaéreos. Si vos no los liquidás en el mismo momento en que aparecen, ellos tirarán contra tu helicóptero y estás frito. ¿Juego rápido, no? Tirá primero y preguntá después. Tus armas son dos lanzamisiles (uno de cada lado del helicóptero) y un lanzamisiles Vulcan. La munición es ilimitada.



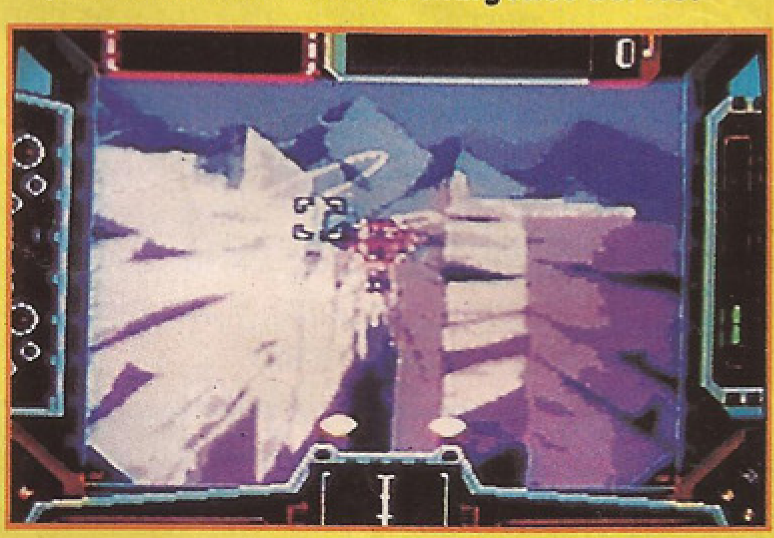
Un cuadradito amarillo te muestra que el enemigo está en la línea de fuego. Colocá tu marcador de mira dentro del cuadrado y dispará.

Fases

El juego ya comienza con todo, con una persecución a helicópteros enemigos entre los edificios de Nueva York. Después te vas para el Gran Cañón, reventás una escuadra naval, sobrevolás la Isla de Pascua, las ruinas de Roma, reventás una base militar en el desierto, te metés en la Selva Amazónica... ¡y hasta jugás a las escondidas con otros helicópteros dentro de una caverna! Acción es lo que sobra. Los gráficos parecen pinturas impresionistas, con pocos colores y trazos fuertes. Para hacer un juego super rápido como éste, Wolfteam tuvo que simplificar un poco los gráficos, pero esto no llega a perjudicar los atractivos de Cobra Command.



En la Selva Amazónica, está atento a los tanques camuflados en las márgenes del río.



Fase Gran Cañón: zambullida entre las murallas de piedra y helicópteros enemigos.

COBRA COMMAND / Wolfteam



EL JUEGO MUESTRA LA EVOLUCION DEL CD

Cobra Command muestra claramente cómo evolucionó el desarrollo de software para el CD ROM de Sega. Utiliza todo lo que tiene de bueno el aparato: rotación y zoom de imágenes, voz digitalizada todo el tiempo y melodías de primera. Su secuencia de presentación tiene más de un minuto de pura animación: es un show aparte. El juego es muy superior a Earnest Evans, Sol Feace, Heavy Nova y FHB, los cuatro primeros títulos producidos para el Mega CD. Y también deja muy atrás a los títulos más recientes como el Prince of Persia, de Victor/Broderbund. En la presentación de Prince, muy quieta, solamente las bocas de los personajes se mueven durante los diálogos. El juego tiene menos opciones de melodías y gráficos menos detallados que la versión del Super NES.



EFECTO DE ROTACION EN COBRA COMMAND: EL HELICOPTERO DA UNA VUELTA COMPLETA ALREDEDOR DE LA ESTATUA EN LA FASE DE LA ISLA DE PASCUA. ¡ALUCINANTE!

WONDER DOG

La subida del Mega CD en el Japón comienza a rendir óptimos games. Después de la frustración de Príncipe de Persia y de disfrutar en grande con Cobra Command, Wonder Dog ya está disponible para los privilegiados que tienen el aparatito de Sega. Es la primera aventura en gran estilo que sale en disco.

Wonder Dog es un simpático perrito que es encontrado por un muchacho. El niño lleva al cachorro a su casa, pero sus padres no lo aceptan. Entonces este simple perro se transforma en un superperro con mil poderes: nace Wonder Dog.

WONDER DOG / Core

Aventura/Mega CD — 1 jugador



GRAFICO — SONIDO — DESAFIO — DIVERSION

APERTURA GENIAL

Las aperturas repletas de imágenes digitalizadas y con bonita animación son marcas registradas de los games en CD. Pero Wonder Dog se pasa. Para comenzar, no tiene esos trazos típicos del dibujo animado japonés. Y viene con una buena dosis de humor. El hecho es que la apertura del game es un placer. Vale la pena ver y volver a ver la triste historia del perrito rechazado que se convierte en superhéroe.

La música es buenísima, y no podía ser de otra manera. La tecnología del CD proporciona un sonido límpido y cristalino, un verdadero show. Pero la mejor parte de Wonder Dog es la diversión. El game es técnicamente perfecto y no cansa. O sea: puede convertirse en un clásico.

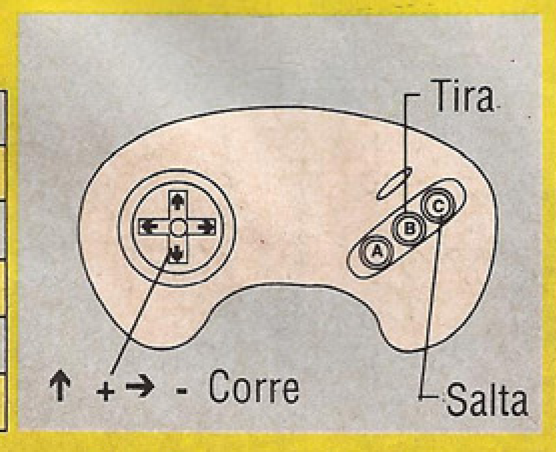
EN BREVE EN CARTUCHO

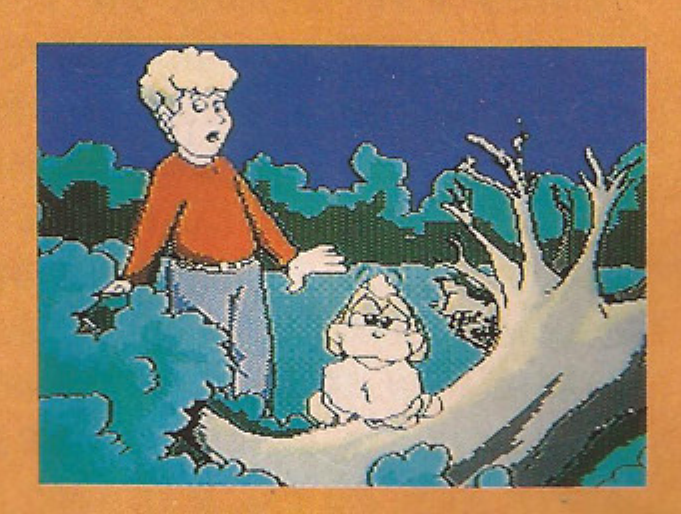
Sega prometió la presentación de Wonder Dog en cartucho. Es difícil imaginar cómo compactar el game en solamente 16 Mega sin arruinarlo. Los detalles de los gráficos son exhuberantes: los fondos son tan bien trabajados que los distraídos pueden terminar con la sensación de estar viendo una película. Eso sin hablar del sonido. En todo caso, Sega vive probando que es capaz de producir milagros. Sólo nos resta esperar y desearles suerte.

Wonder Dog es un game largo y difícil. Pero sus pantallas están pobladas con vidas extras y fases de bonus, lo que facilita un poco las cosas. Los passwords también ayudan. Si tenés un amigo que tenga un Mega CD, no te le despegues. Y disfrutá del simpático perro que demostró que el Superhombre es cosa del pasado...

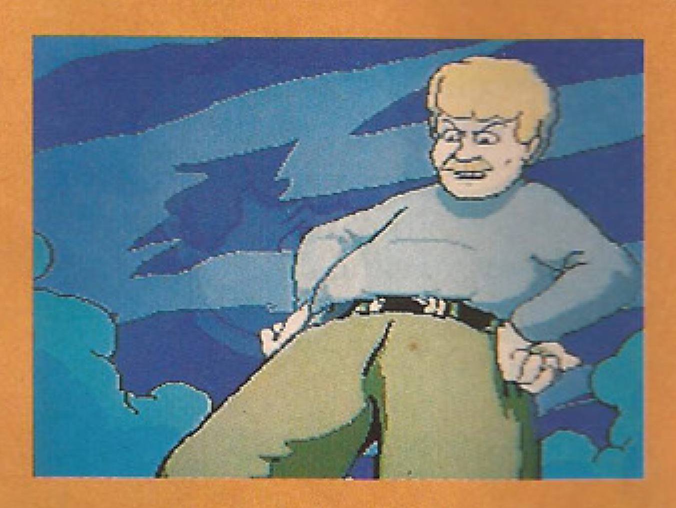
PASSWORDS

Fase 2	MYSTIC
Fase 3	ANKLES
Fase 4	LEDZEP
Fase 5	REEVES
Fase 6	WOOPIE
Fase 7	PIXIES

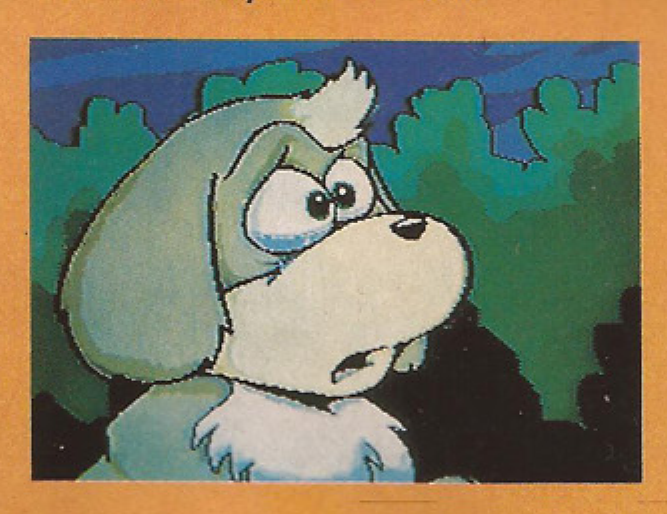




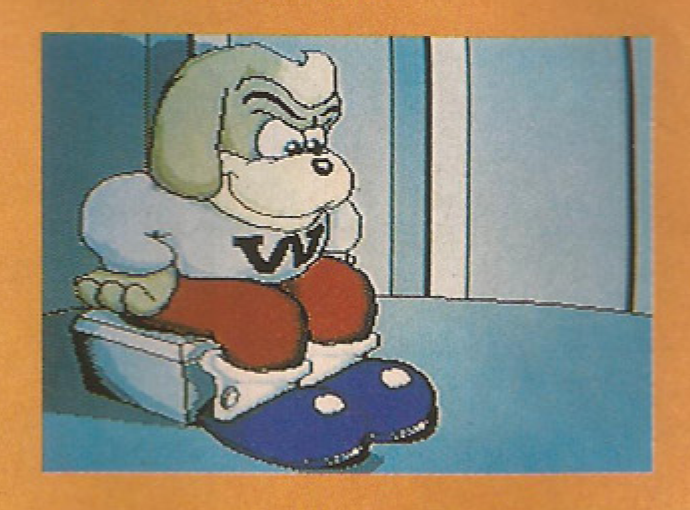
El encuentro del chico con el perrito es un amor a primera vista...



...pero su padre no aprueba al refugiado y echa al cachorro.



El mismo se queda triste, sintiéndose abandonado y rechazado. Pero en vez de llorar...



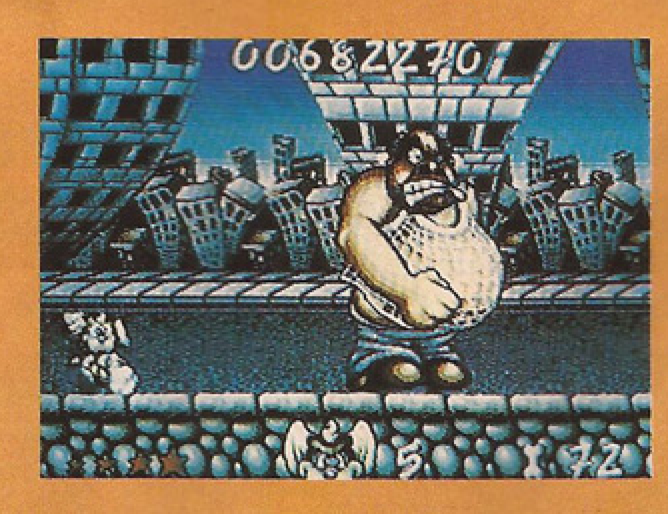
...resuelve actuar. Se transforma en Wonder Dog, el can más poderoso del mundo.



Subí encima del esmiloide para descubrir las plataformas invisibles de cada nivel. Están por todas partes.



La alita es la life de Wonder Dog. Los huesos funcionan como las argollas de Sonic: una vida cada cien que juntes.



¡Qué jefe horrible! Es grande pero no llega a asustar. De paso, los jefazos de Wonder Dog no son de los más difíciles.



¡La luna es de queso! Por lo menos en el universo de Sega. Acumulá huesos, pues esta fase es larga y complicada.

¡La curiosidad es la base del éxito! Hay fases subterráneas escondidas en la mayoría de las pantallas. Son atajos excelentes para que acabes con una fase rapidísimo.



VENI, HACETE SOCIO GRATIS Y TENÉ DESCUENTOS, REGALOS Y SORTEOS

- ★ FAMILY GAME ORIGINAL
- ★ NINTENDO - SEGA
- ★ MAQUINAS
- ★ CARTUCHOS
- ★ Y ACCESORIOS

GARANTIA TOTAL 6 MESES PARA MAQUINAS Y CARTUCHOS

En la esquina "Periquita"
Catamarca y San Martín -
Mar del Plata

PACHI

de todo

AHORA EN CARTUCHOS DE VIDEOJUEGOS

10º MES DE EXITO ARROLLADOR DE LA GRAN PROMOCION

TAMBIEN AL POR MAYOR

CON $3 Y LA BOLETA DE PACHI SEGUI CAMBIANDO TU CARTUCHO POR OTRO CUANDO SE TE CANTE !!*

Y APRENDE LOS NUEVOS TRUCOS DE CADA JUEGO

OFERTA DEL MES

CADA CARTUCHO TIENE 6 MESES DE GARANTIA

STREET FIGHTER 3 Y 4

CASI 1500 TITULOS INCLUSIVE LOS PUBLICADOS POR ACTION GAMES

ESTACION ONCE - LOCAL 71
AV. PUEYRREDON 140 CAPITAL
TEL.: 862-2306/2356
- SAN ISIDRO -
AV. CENTENARIO 525

Estación Once

Abierto todos los dias de 7 a 22hs
Domingos y feriados de 9 a 21hs

* 6 meses de plazo

DESERT STRIKE

Atendiendo a los frecuentes y desesperados pedidos de nuestros lectores, les explicamos Desert Strike hasta el fin. La tarea no fue fácil. Este game es redifícil hasta la última misión. Nuestro piloto se transformó en superpiloto y completó las 4 misiones del game. Si nos escribiste cartas o simplemente te gusta el game, aquí van los mejores trucos.

PASSWORDS

Hay innumerables passwords para Desert Strike. Registran la puntuación al final de cada misión. Anotá 3 passwords rebuenos:

Misión 2	VQAJEKS
Misión 3	VLAEKTN
Misión 4	ETOETRB

Organización

El principal consejo para Desert Strike es seguir el orden de las misiones estrictamente. No intentes completar la tercera misión antes de la primera. Es una cuestión de estrategia militar. La guerra es la guerra. No podés hacer todo vos solito. Tenés que obedecer solamente las órdenes que recibís. Y ejecutarlas de manera rápida y certera. Perfección es la palabra...

El plano de vuelo es reimportante. Hacé un trazado lógico para no gastar ni tiempo ni combustible innecesariamente. Recurrí al mapa con bastante frecuencia para saber ubicarte con precisión. Un sentido de dirección aguzado ayuda.

Misión 1

Estás en pleno desierto, luchando para destruir las bases iraquíes. ¡Es difícil localizar las cosas en medio de tanta arena! Tu primera misión es destruir los radares. ¡Fire!

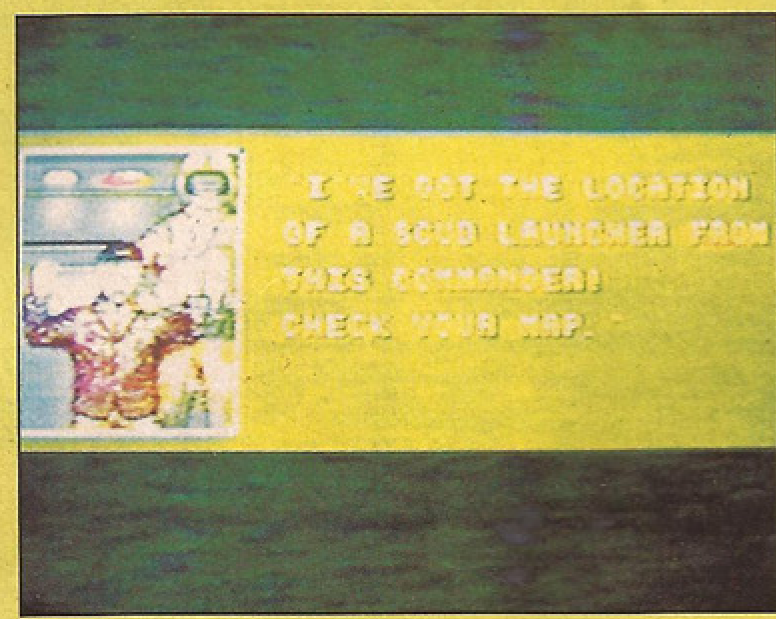


Buscá una persona en el Command Center para descubrir la ubicación de tu agente secreto. Fue capturado y se convirtió en prisionero de guerra. ¡Rescatalo!

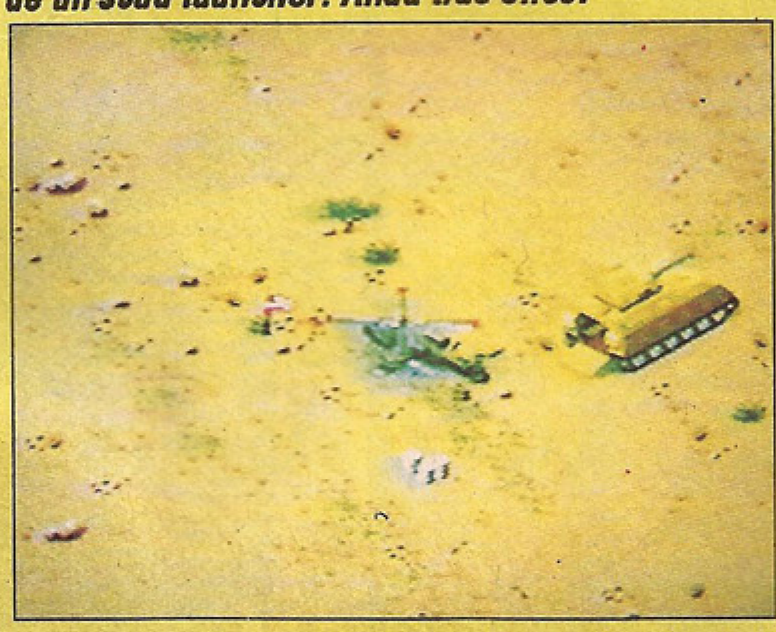
Volá sobre el mar cuanto quieras. Eso no consume ni un poquito de combustible.

Misión 2

Los Scuds están desparramados por el desierto. Tu misión es destruir los scud launchers (disparadores de scuds, los supermisiles iraquíes). Estas máquinas terribles lanzan armas nucleares. ¡Un mal que hay que evitar a toda costa!



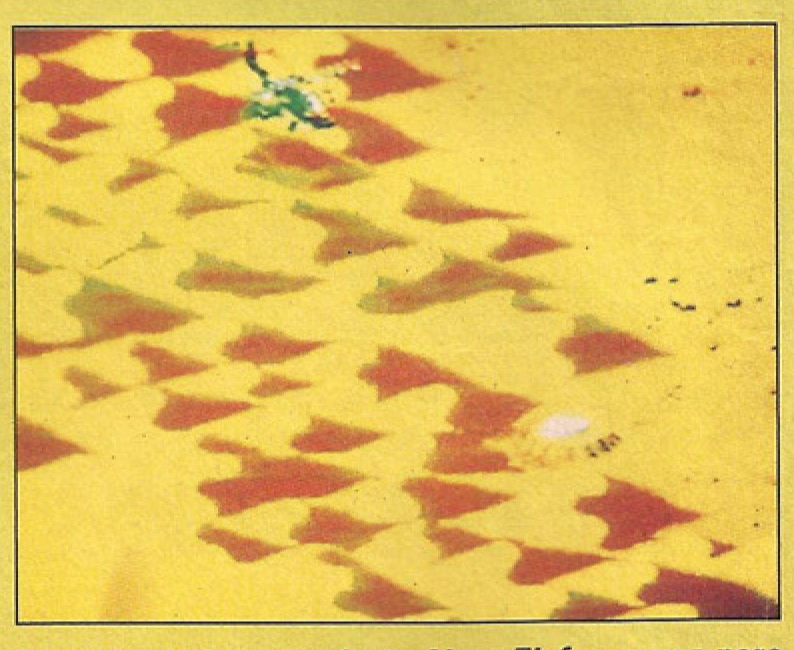
Cada scud commander proporciona la ubicación de un scud launcher. Andá tras ellos.



Fijate bien en las banderas. No confundas Irak con Estados Unidos. Posarte en territorio enemigo puede ser fatal...

Misión 3

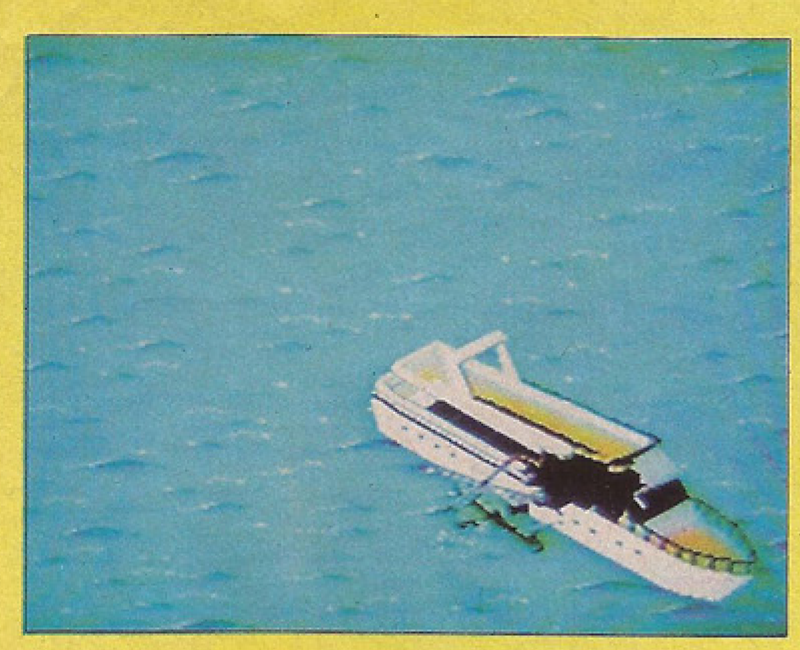
La batalla llegó a Bagdad. Cuidado: no tires contra los vehículos de la ONU y de la televisión. Hay silos escondidos en bancos de arena que no son localizables por radar. Gastarás muchos tiros para acabar con ellos completamente.



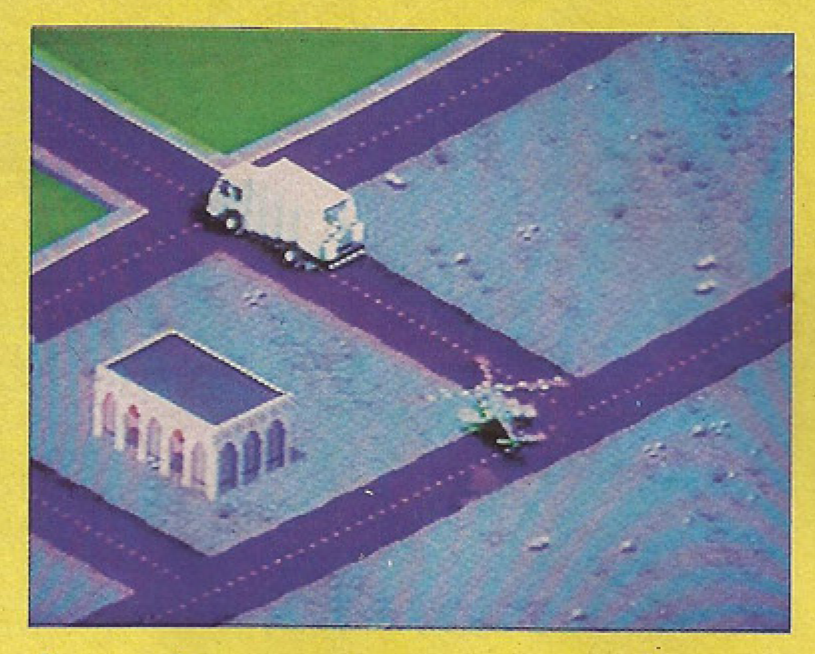
Los silos deben ser destruidos. Tirá una vez para encontrarlos y otra vez para reventarlos de verdad.

CUANTO MAS GENTE LLEVAS EN EL HELICOPTERO, MAS PESADO SE PONE. LA CAPACIDAD MAXIMA ES DE 6 PERSONAS.

ACABA CON LOS RADARES ENSEGUIDA. ASI TE VOLVES MENOS VULNERABLE Y PODES PREOCUPARTE SOLAMENTE CON LOS ENEMIGOS VISIBLES.



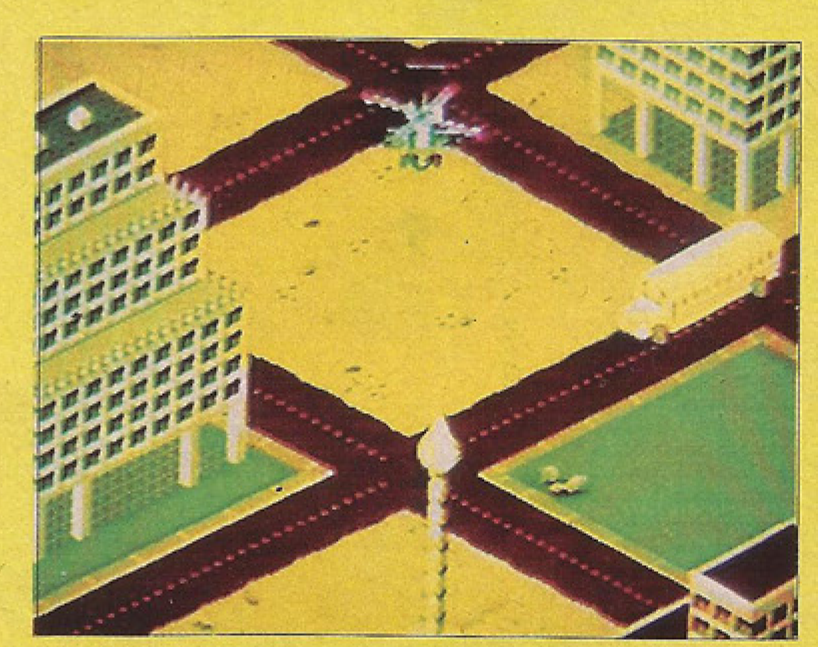
El Madman's Yatch es el refugio de lujo de Hussein. Pegale al yate y rescatá a los tripulantes. Pero volvé rápido para dejar al personal en la landing zone. Vas a necesitar, como mínimo, 2 viajes.



Los camiones están en la parte inferior izquierda del mapa. Hay dos tipos de camión: uno con civiles y otro con bombas. Sólo son identificables cuando suben en la pantalla. No dispares a los civiles, o volvés al comienzo de la misión. Sé paciente, porque están medio escondidos...



La sonrisa entre cínica y satisfecha de la misión cumplida. El matrimonio Bush y su perrita reciben a los héroes en la Casa Blanca.

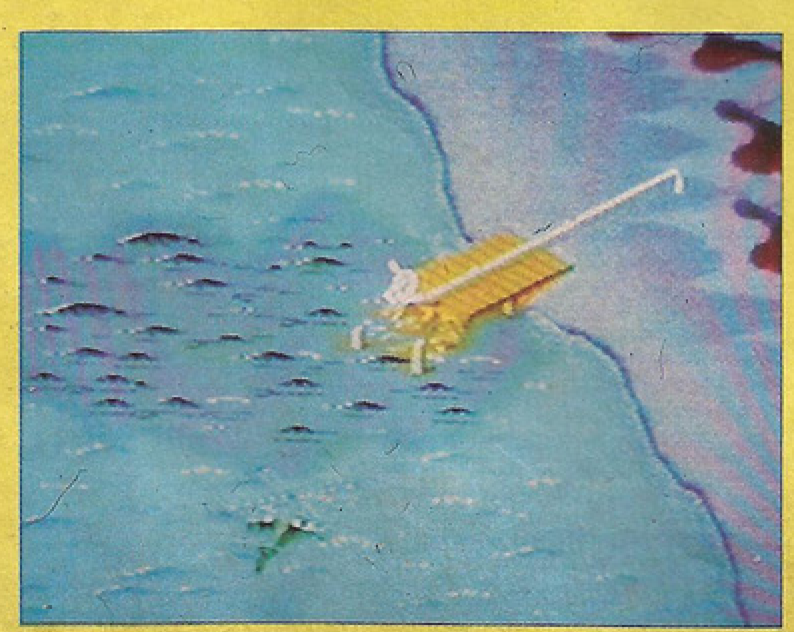


Tenés que escoltar el ómnibus de la ONU. Protegelo de los ataques enemigos y conducilo hasta la embajada de los Estados Unidos.

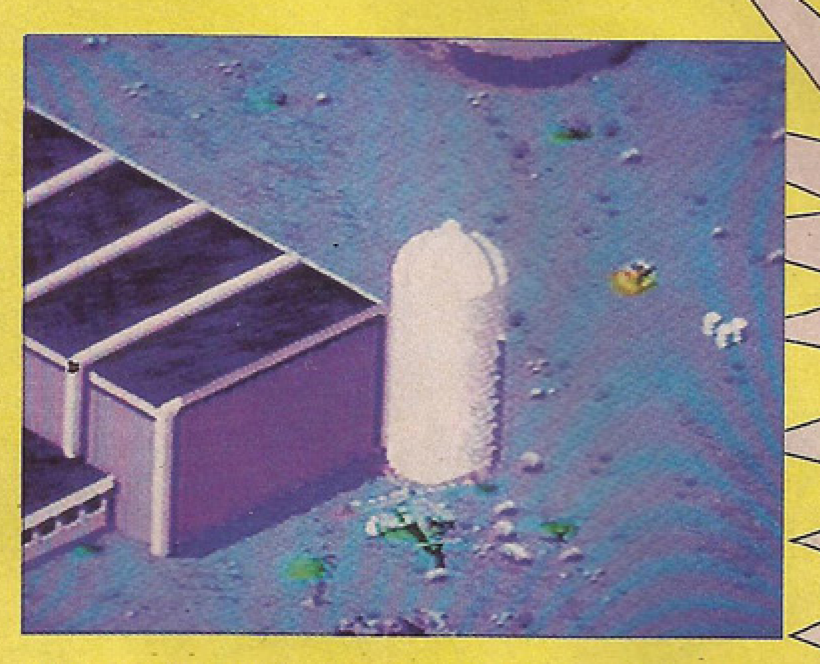
Misión 4

La guerra entró en su etapa más política. No se te informa cuáles son todas tus misiones: solamente te dan las dos primeras. Después de completarlas, descubrís la tercera misión. Y así en adelante.

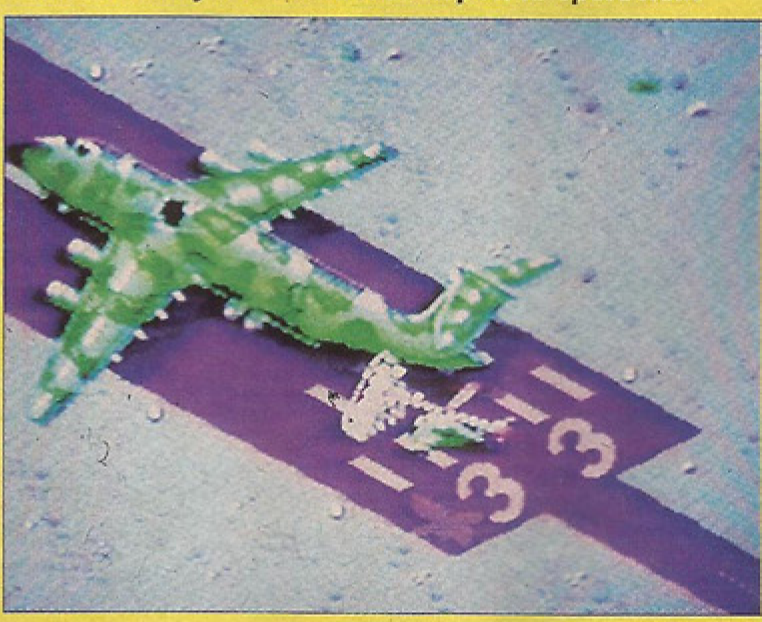
El espionaje es fundamental en tiempo de guerra. Y en el Golfo no podía ser diferente. Tu misión es entrar en el palacio del presidente y encontrar a Saddam Hussein. ¡Pero cuidado! Hay trampas por todas partes.



Misión ecológica en plena guerra. No dejes que el petróleo inunde el Mar del Golfo. Acertales a los oleoductos y preservá la naturaleza.



A la hora de inutilizar las nuclear weapons (armas nucleares) capturá a un enemigo para descubrir la ubicación de la power station. Una vez allí, tirá una vez, da una vuelta y tirá de nuevo. Repetí la operación.



Está llegando la hora. Dejá a tu copiloto en el Palacio Presidencial. Será capturado. ¡Buena trampa! No te desesperes y perseguí al avión. Acertale al avión una sola vez. Tu copiloto saldrá. Rescatalo y reventá al avión iraquí. NO le aciertes a tu copiloto. Tirá en el avión sólo para acertarle a Saddam.

No gastes tiros tontamente. Tus municiones están contadas y perdés puntos si alcanzás a civiles inocentes.

MARVEL LAND

Selección de Fase - Digitá esta password para elegir cualquier fase de Marvel Land: ARDE.

EL VIENTO

Prueba de Color - ¿Qué te parece cambiar los colores de este game rebueno? Entonces, esperá la pantalla con el logo de Wolf Team, apretá los botones A, B y C y apretá START. No es energía infinita pero es divertido.

BACK TO THE FUTURE 3

Saltar fases - Esta treta puede ser usada en cualquier fase para ir derecho a la fase siguiente. Pausá el game y apretá ↑, ↓, ← y →. Después sólo resta hacerte una fiesta. Con este truco podés acceder a la fase que más te guste.

NHL HOCKEY

Play-off de la Hora - Imitá la vida y jugá el play-off con el Chicago Blackhawks. Llená tu password entero con la letra B. ¡Y entrá en la cancha como campeón!

BULLS vs. LAKERS

Password final - ¿Qué te parece un código para jugar las finales con el Chicago Bulls contra el Utah Jazz? Sólo tenés que digitar NXOBBBBL.

Ceremonia de cierre - Otro password genial. Podés ver la entrega de premios con el código NXWBBBBD.



YON LUKAS Productions

BITGAME - SUPER BITGAME - GAME GEAR - MEGADRIVE - VIDEO RACER
ACCESORIOS DE TODOS LOS MODELOS
600 TITULOS EN CARTRIDGES

Importa, Distribuye y Garantiza

BIT
ARGENTINA

SERVICIO TECNICO: Av. Independencia 3485 - (1225) Capital Federal - Tel. 93-3080



SNES

Castlevania IV



Prince of Persia



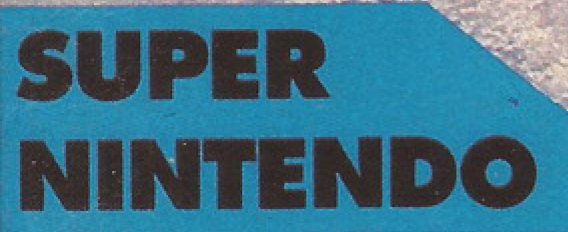
Gradius III



Turtles In Time-IV



Axelay





Legend of the Mystical Ninja



Contra III

GAME BOY





World Circuit Series



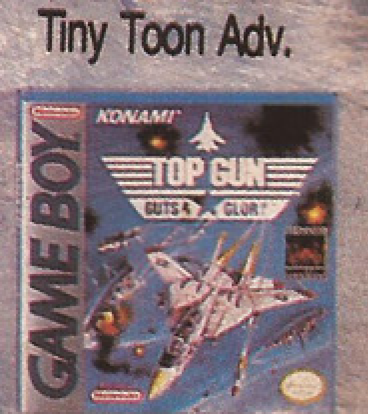
Tiny Toon Adv.

Gradius

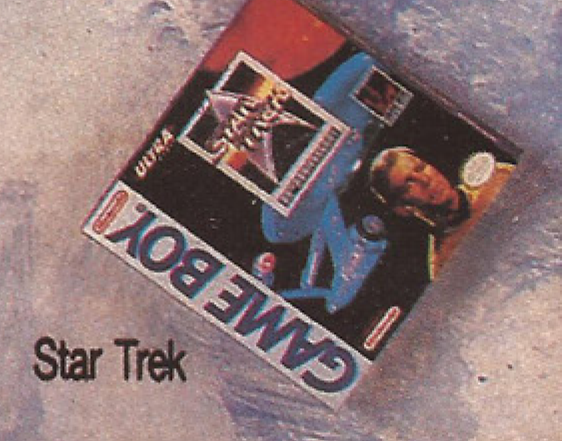


Turtles II Back From the Sewer

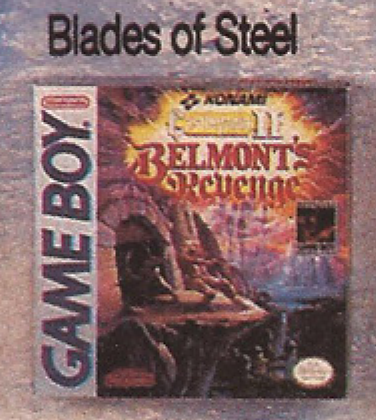
Blades of Steel



Top Gun



Star Trek



Castlevania II



Double Dribble 5 on 5

Track & Field

GODS

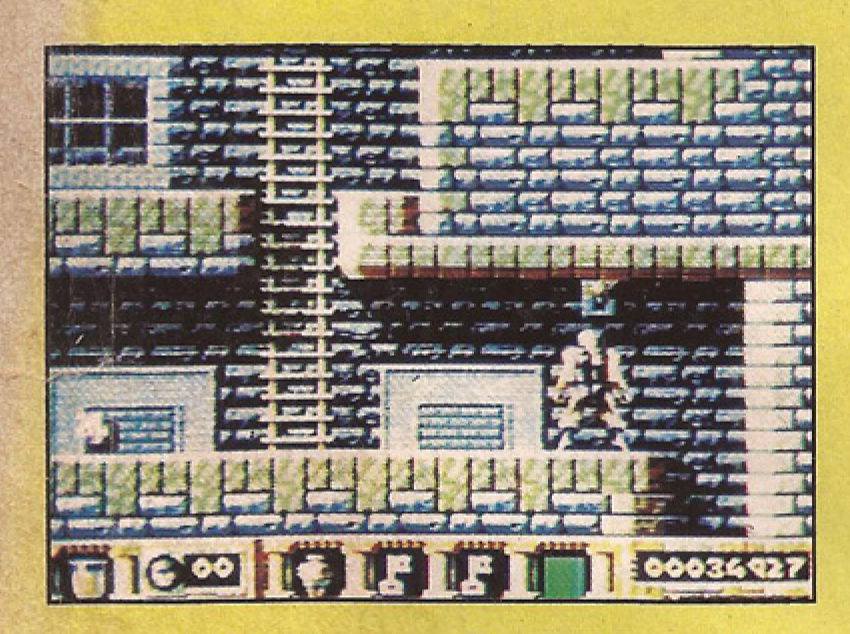
Si te parece que los juegos de estrategia son muy aburridos, vas a cambiar de opinión después de ver Gods, un game que mezcla razonamiento con acción en dosis adecuadas. Comandás a un gladiador romano que recibe el siguiente desafío de los dioses: liberar a una ciudad dominada por el mal. El lugar, para variar, está plagado de criaturas raras. ¡Y qué criaturas! Es difícil quedar entero mucho tiempo. Ahora, el truco es abrir la salida de cada fase, accionando palancas y coleccionando llaves ... todo esto en el orden correcto. Un errorcito tonto y tus esfuerzos van a parar al diablo. Y no hay nada fácil: tres vidas y nada de Continues. A no ser que cambies de etapa y ganes un password.

EL JUEGO TIENE 21 FASES, DIVIDIDAS EN CUATRO ETAPAS. HAY UN GUARDIAN AL FINAL DE CADA ETAPA.

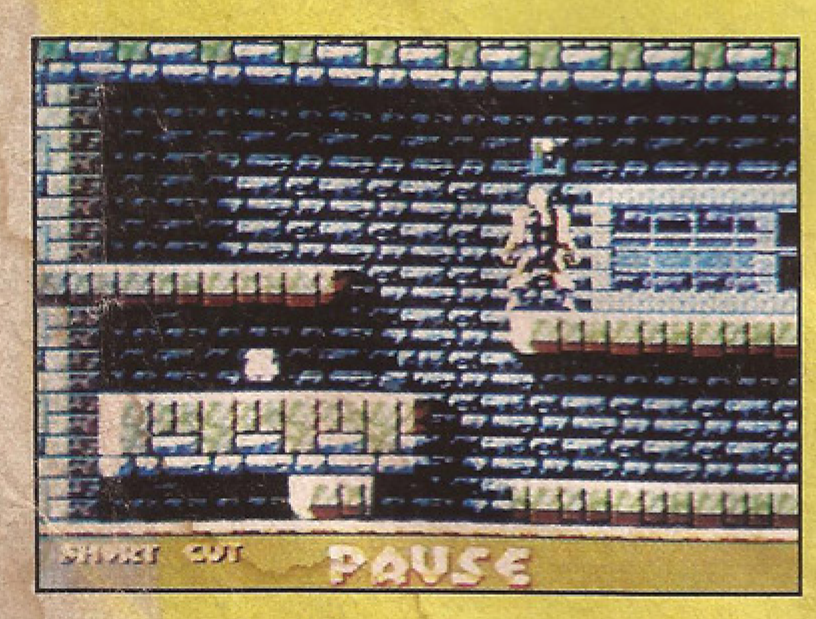
GODS / Mindscape			
Estratégia	8 Mega	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Rompecabezas

Cada fase es un verdadero rompecabezas. Tenés que andar investigando todos los rincones, experimentar palancas (colocá ↑ + A), juntar llaves, vasos y una tonelada de ítems. Tampoco faltan pasajes secretos y fases de bonus.



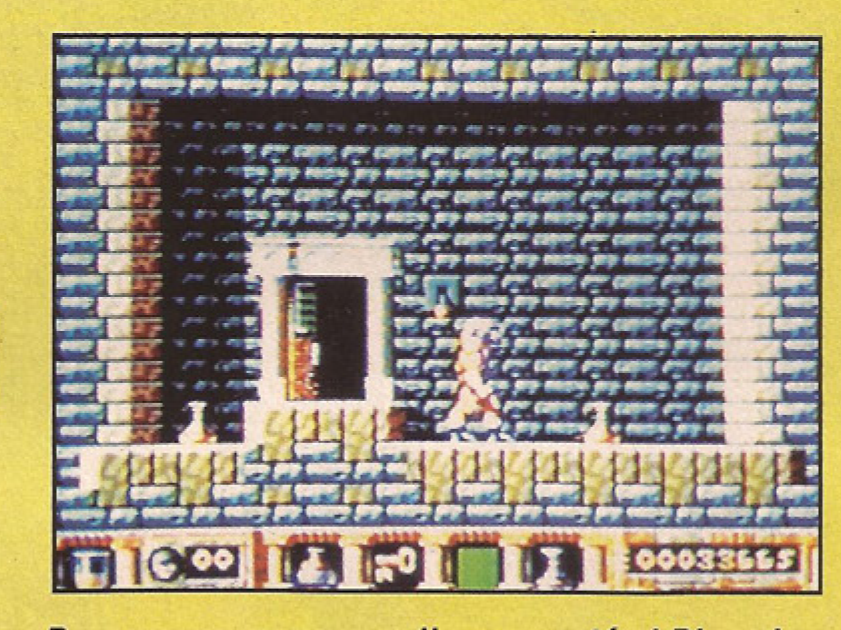
A veces, tenés que accionar más de una palanca para conseguir un resultado. Sin mover ésta aquí, al comienzo de la fase 1 ...



... no se puede abrir el pasaje secreto debajo de esta otra palanca, en la misma fase. Es necesario tener también una llave.

Items transportables

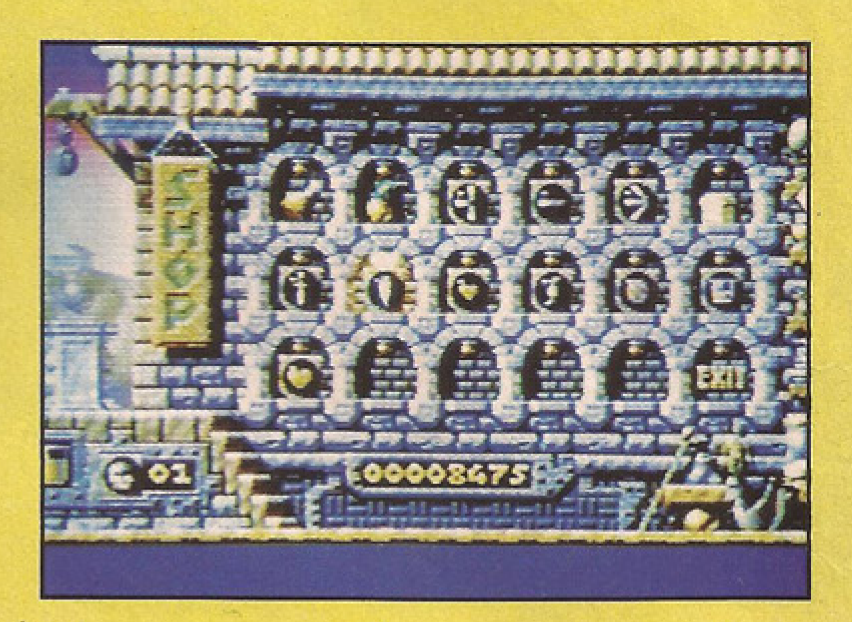
La mayoría de los paquetitos que recogés en las fases dan puntos o recuperan energía. Basta pasar por encima de ellos para tomarlos. Pero las llaves y ciertas pociones tienen que ser agarradas y guardadas en tu inventario (los espacios vacíos en la parte de abajo de la pantalla). Tenés que cargarlos hasta que llegue la hora de usarlos.



Para agarrar un vaso o llave, apretá el Direccional hacia abajo y C dos veces. Después soltá los comandos. Para sacar el ítem del inventario, hacé lo mismo.

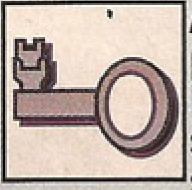
Baúles y compras

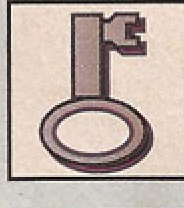
Al final de cada segunda fase de las etapas tenés la oportunidad de hacer compras en un comercio. Para juntar el dinero es necesario encontrar los baúles del tesoro. Pero atención: los baúles se pueden abrir si tenés la llave acostada de bronce.



Esto no es un comercio, es un supermercado de ítems. Elegí con el Direccional. Apretá A y el juego te dice para qué sirve el ítem. Presioná A de nuevo para comprar.

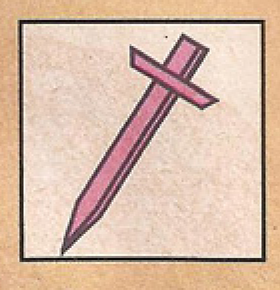
LLAVES

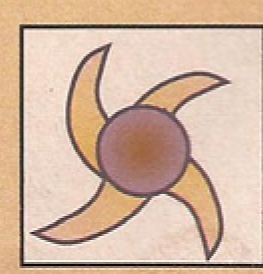

ACOSTADAS - La dorada sirve para salir de una fase o etapa. La de bronce abre baúles de tesoro. La de acero abre pasajes secretos.

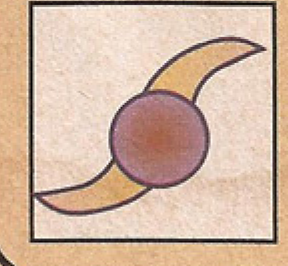

PARADAS - La dorada acciona teletransportadores. La de bronce revela salas secretas. La de acero abre puertas.

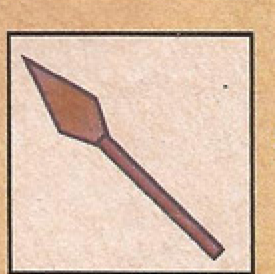
PARA FACILITARTE LA VIDA, ELEGI LA OPCION HINTS EN EL MENU PRINCIPAL. CON ESTO, EL PROPIO JUEGO TE DIRA QUE HACER DE VEZ EN CUANDO.

ARMAS


DAGA
Es la más débil


BOLAS DE FUEGO
Se pueden usar junto con la daga o shurikin, aumentando su poder de tiro


SHURIKIN
Más fuerte que la daga


LANZAS
El arma más poderosa. Causa grandes daños.



Master System
Mega Drive
Game Gear

Adquirí nuestros productos en:

Capital

Carpemet	Perú 5
Casa América	AV. de Mayo 959 y suc.
Casa Rodó	Boedo 1050
Casa Salvi	Sarmiento 531
Center Games	Av. El Cano 2721
City Hogar	Boedo 1010 y suc.
Electroboedo	Boedo 1098
Estrategia	Camargo 813
Expohogar	Rivadavia 5423
Frávega	Val. Gómez 2813 y suc.
Garbarino	Av. Cabildo 2027 y suc.
House Hold S.A.	Lope de Vega 1580
Intermood	Av. Rivadavia 11440 loc. 82
Jorge Juritz	Chile 853, local 63/82
Jug. 1810	Av. Rivadavia 5234
Jug. Dixi-Land	Alto Palermo, local 121
Jug. Jaque Mate	Av. de Mayo 1320
La Pandilla	Paraguay 4135 local 12
Lloret Toys	Florida 877 (Harrods)
Lomas Hogar	Piedras 691, local 10
Metrópolis	Olleros 2399
Monelos Hogar	Av. Sáenz 993
Musimundo	Cabildo 2143 y suc.
NVC Computación	Av. Entre Rios 1067
Pachi de todo	Av. Pueyrredón 140, loc. 71
Phoenix Game	Juramento 1981, loc. 10
Regalos Golden	Av. San Juan 3984
Selar S.A.	Florida 334 y suc.
Sol - Mat	Sánchez 1715
TV Omega	Av. San Juan 2316
Video Club Clip	Colombres 793
Video Club La Casita	Francisco Bilbao 2700
Video Club West Port	Migueletes 738

GAMELAND S.A. Distribuidor de Sega para Argentina

Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires

ATOMIC RUNNER

Chelnov era un científico muy dedicado, que trabajaba con su papá y su hermanita. Una noche, al volver a casa, recibe una sorpresa: el laboratorio está destruido y su hermana ha sido secuestrada. Su padre, mortalmente herido, le cuenta que los "Deathatarians", supuestos habitantes originales de la Tierra, resolvieron volver para conquistar el planeta. Su padre sabía que volverían y creó una ropa especial y armas para impedirlo. Vos sos Chelnov y debés salvar a tu hermana y acabar con los deathatarians.

Epopeya Histórica

Toda esta historia da un toque de viaje en el tiempo a las siete fases del juego. Pasás por el Egipto antiguo, por el Imperio Inca y otros paisajes deslumbrantes, con música rebuena y desafíos a rolete. La gran dificultad es que vos no podés controlar la pantalla. Esto vuelve fulminantes a los ataques de los enemigos. Los Deathatarians están por todos lados. ¡Es una locura!

Municiones Variadas

Tu tarea es ardua, pero tenés buenas armas: láser, bumerangs y estrellitas. El láser es la mejor de todas. Pero cualquiera de las tres, bien cargada, es fulminante. O sea, un bumerang poderoso es mejor que un láser débil. La respuesta del muñeco no es muy rápida, por eso tené cuidado al cambiar la dirección del disparo. Todas las antorchas contienen tiros que aumentan tu poder de fuego, dan vidas extras o Continues. ¡Corré detrás de los power-ups!

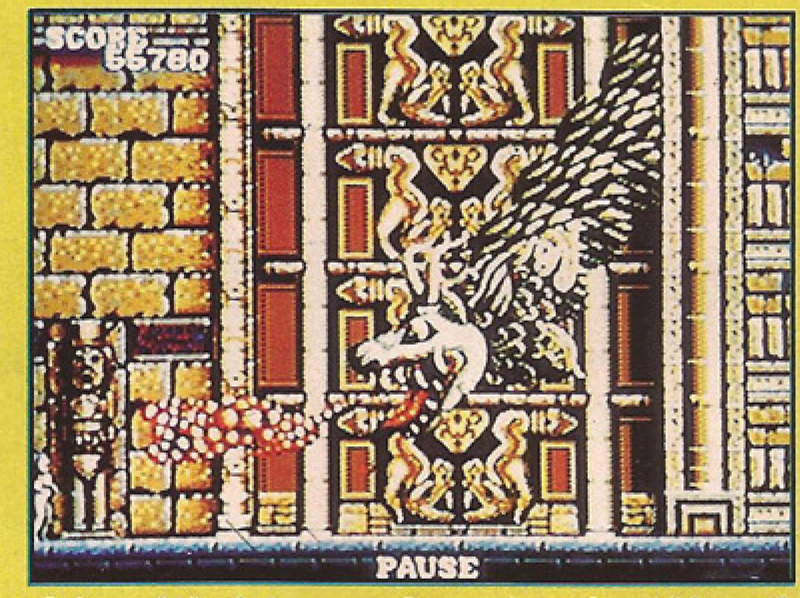
Atomic Runner es una gran presentación de acción para tu Mega Drive. Eso sí, vas a sufrir un poco. Por lo tanto, comenzá con 5 vidas y 15 Continues. Está todo en la pantalla de opciones. Ah, elegí tiro y salto rápidos. ¡Buena diversión!

ATOMIC RUNNER/Dataeast			
Acción			1 jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

COMO REVENTAR A LOS JEFES

FASE 1

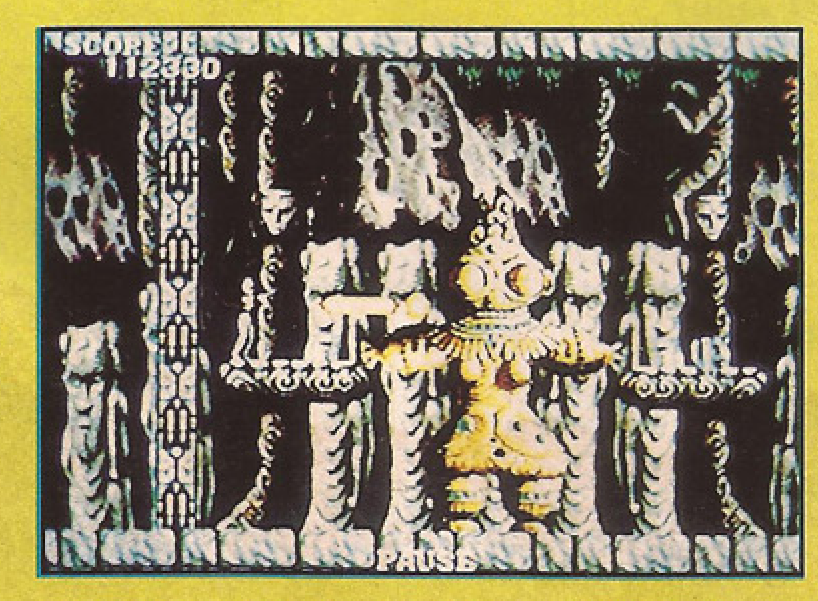
Cuidate de los tiros de los enemigos que están en la parte de arriba de la pantalla.



Primer jefe del game. Su punto vulnerable es la cabeza. Quedate parado en el ángulo izquierdo de la pantalla tirándole sin parar. Saltá solamente cuando seas atacado.

FASE 2

Tirale a las manitos que salen del suelo, pero no toques los dedos o quedarás preso por algunos instantes.



Acertale a los ojos de esta estatua extraña. Quedate en las plataformas de arriba, tirá y andá hacia el otro lado. Sus disparos son inesperados y mortales: esquivalos.

FASE 3

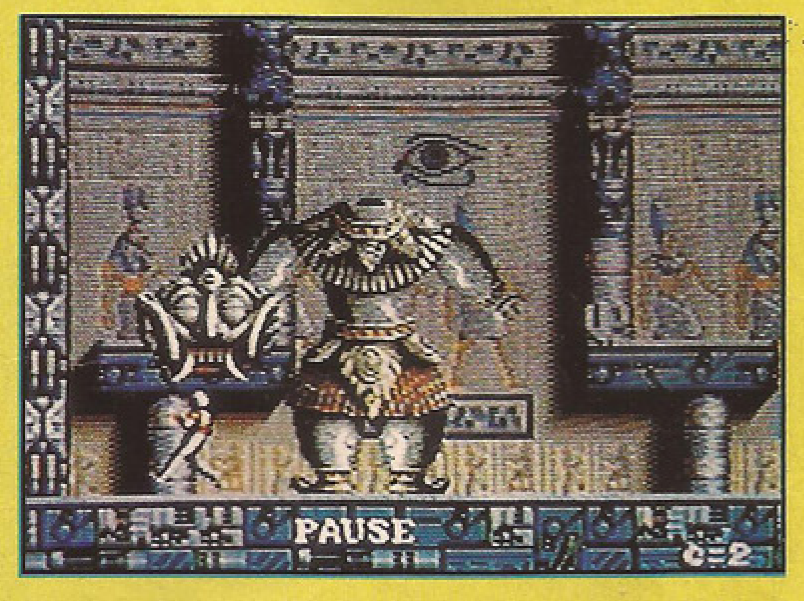
En este fondo color arena es casi imposible percibir los tiros. ¡Está atento!



El tamaño de la nave asusta. El secreto es ser rápido para destruir los misiles y acertarle a la propia nave. Quedate en el ángulo izquierdo para no convertirte en un blanco fácil.

FASE 4

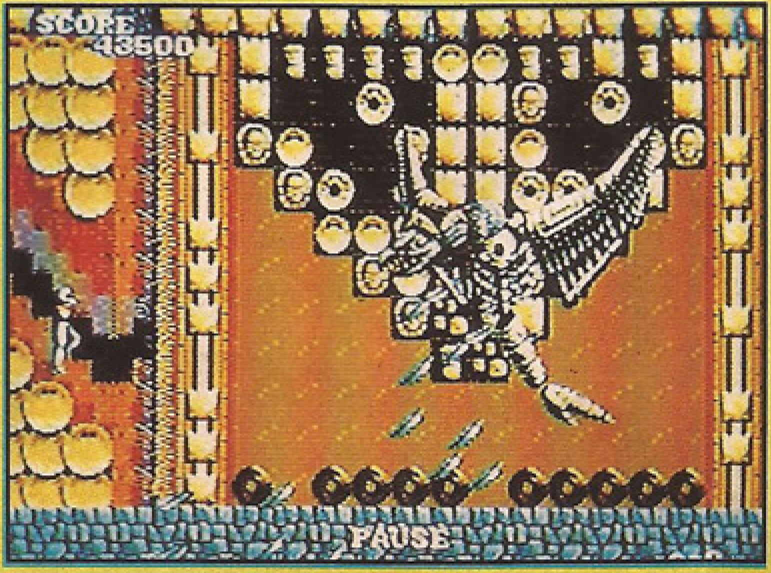
Aquí hay más enemigos. ¡Y mucho más difíciles! No es mala idea tener una buena reserva de Continues.



El jefe es parecido al de la 2ª fase. Sólo que éste se sube a las plataformas. Acertale a los ojos. Se transformará en un monstruo terrible. Su único punto vulnerable es la cabeza.

FASE 5

¡Esta fase es un infierno! El suelo está repleto de piedras puntiagudas. Andá por arriba. Es más seguro y menos difícil.



Este águila metálica es el jefe de la fase. Tira meteoritos. Quedate en el ángulo izquierdo esquivando y acabá con ella.



Master System
Mega Drive
Game Gear

Adquirí nuestros productos en:

Gran Buenos Aires:

Center Games	Av. Santa Fe 2166, loc 38, Martínez
Nueva Técnica	Zapiola 4885, José C. Paz
Video Club Arte Video	Pte. Perón 6129, San Martín
Old Games	Martín Rodríguez 1425, Banfield
Otrovsky	Mitre 817, Quilmes
Marconi Hogar	Marconi 643, Avellaneda

Buenos Aires:

Casa Melas	Libres del Sur 784, Chascomús
Blandino	Vértiz 3955, Mar del Plata
Crunchi Mach	Alberti 2664, Mar del Plata
Luro Auto Hogar	Av. Luro 7479, Mar del Plata
Panorama	Fortunato de la Plaza 4774, Mar del Plata
Rodolfo Miliffi	Av. J. B. Justo 2698, Mar del Plata
Scioscia	Independencia 2956, Mar del Plata
Sielmar SA	Independencia 1901, Mar del Plata
Sirocco	Corrientes 1760, Mar del Plata
Soc. de Inver. del Campo	Av. Luro 2976, Mar del Plata
Florenciano Jorge	Calle 56 Nº 2885, Necochea
Ric Ral	25 de mayo 360, Bahía Blanca

Catamarca:

Wallih Nazareno	Rivadavia 898
Tulux SA	Tucuman 884

La Rioja:

Audio 2000 SRL	Rivadavia 502

Mendoza:

Chipis	Lavalle 45, local 27
Enterprisse	*Lavalle 35, local 36*

Neuquén:

Renovar	Bouquet Roldán 6

San Luis:

Casa Ribeiro	Pedernera 435

Santa Fe:

El Chino Imp.	San Martín 861, loc. 42, Rosario
Electrónica Megatone	San Jerónimo 2625, Santa Fe
Bazar Avenida	Boulevard Santa Fe 252, Rafaela

Santiago del Estero:

Alfa S.A.	La Plata 12

Tucumán:

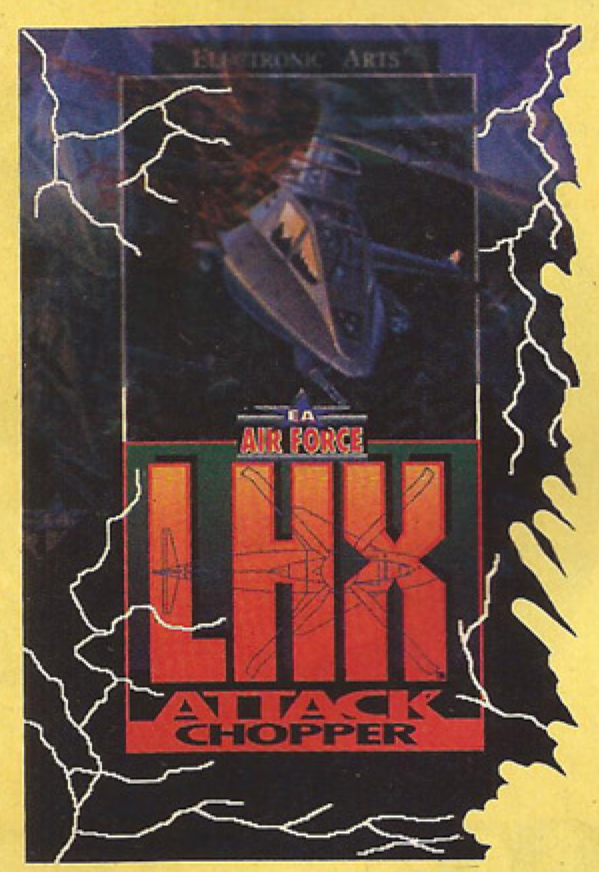
Barone	Maipú 140
Víctor Laroz	Rivadavia 20

GAMELAND S.A. Distribuidor de Sega para Argentina

Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires

LHX ATTACK CHOPPER
Eletronic Arts
Simulador · 1 ó 2 jugadores
8 Mega

GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION



Electronic Arts (EA) es, juntamente con Capcom, la softhouse más respetada del planeta. Sus games son lo máximo de la producción para Mega. En la galería de los games de deportes, la EA es responsable de clásicos como NHL Hockey y su sucesor NHLPA Hockey, Lakers vs. Celtics y otros éxitos. Los simuladores también son tratados con seriedad por la EA. Basta decir que Desert Strike fue tan exitoso que ya está saliendo para Super NES. Esto sin hablar de F22... Electronic Arts simula de verdad.

Dos máquinas, dos jugadores

Vos podés elegir entre dos helicópteros para la misión: el LHX y el Apache. LHX quiere decir Light Helicopter Experimental, o sea, un helicóptero experimental liviano. Pesa solamente 3.500 kilos, contra 6.500 kilos del Apache. En compensación, el Apache tiene mayor velocidad final: 365 contra 330 km/h.

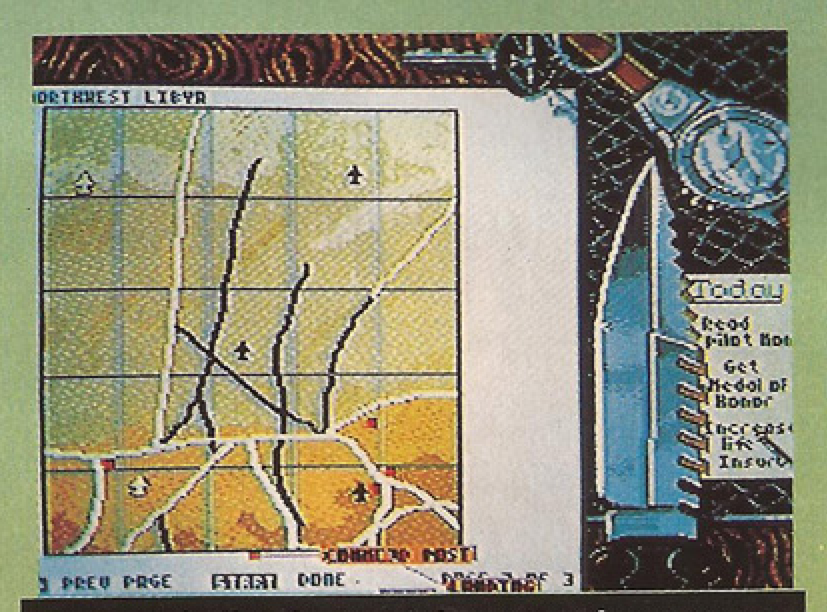
Una de las grandes ventajas de LHX es poder volar con dos jugadores. El joystick 1 controla el helicóptero y el joystick 2 funciona como copiloto, cuidando la artillería y hasta el campo de visión de los jugadores. Te recomendamos encarar una partida de a dos. En general, dos cabezas piensan mejor que una.

LHX Attack Chopper es excelente, pero superdifícil. El control del helicóptero es complicado: son tantos comandos que podés perderte totalmente en medio de la operación. El truco es volar bastante para dominar los controles y después arrasar con los libios...

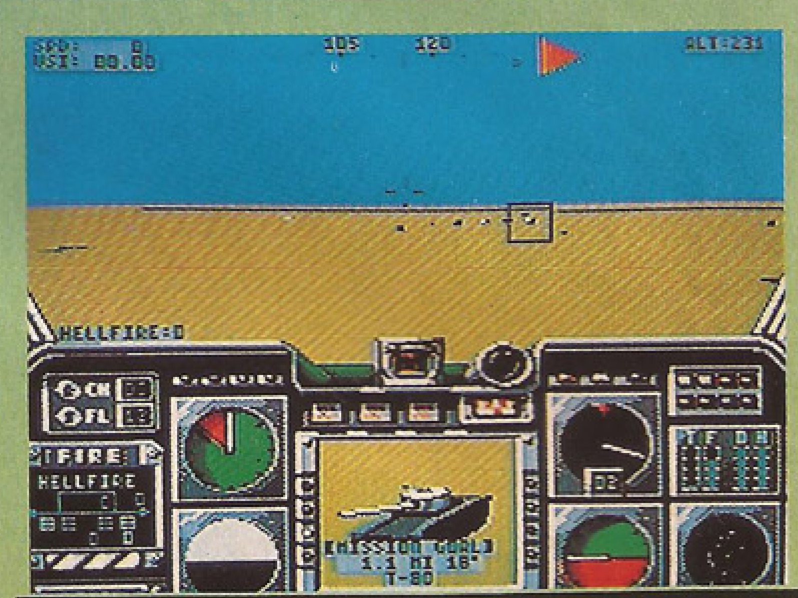
La Guerra "Justa"

Los norteamericanos acostumbran decir que son pacifistas y sólo entran en guerra para garantizar la democracia. La historia del LHX no es diferente, a pesar de no ser una guerra de verdad. Solamente una "hipótesis" como dice el manual del game. Sea como fuera, LHX es un excelente simulador de guerra...

La acción ocurre en Libia. El gobierno libio decidió atacar fortificaciones norteamericanas instaladas en las inmediaciones de su territorio. Llegaron a crear tácticas de guerra perfectamente canallas para aniquilar a los soldados de los Estados Unidos. Tu misión es acabar con la fiesta.Y garantizar la gloria yanqui.



El mapa indica lo que interesa: aviones negros muestran los aeropuertos enemigos.



Estate atento a la posición de tu helicóptero. Cuando aparezca el blanco mayor... ¡meta bala con él!

LHX

Tripulación	1
Largo	15,23 m
Altura	3,77m
Peso	3550 kg
Velocidad máxima	330 km/h
Autonomía de vuelo	1425 km



MCDONNELL DOUGLAS AH-64A APACHE

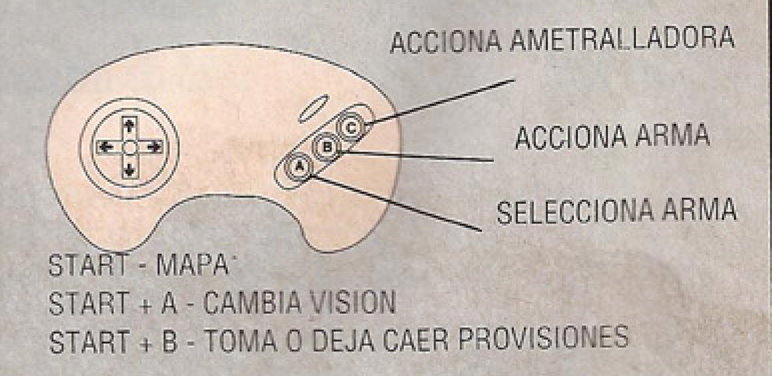
Tripulación	2
Largo	14 m
Altura	5,5 m
Peso	6500 kg
Velocidad máxima	365 km/h
Autonomía de vuelo	689 km

PASSWORDS

EL PASSWORD EN LHX ES PERSONALIZADO Y FUNCIONA COMO MEMORIA, O SEA: LA COMPUTADORA PROPORCIONA UN CODIGO PARA CADA JUGADOR. AL JUGAR NUEVAMENTE, BASTA DIGITAR EL PASSWORD PARA COMENZAR EN EL MISMO PUNTO EN QUE DEJASTE.

COMANDOS

EL CONTROL DEL LHX ES SUPERCOMPLETO. EL DIRECCIONAL COMANDA BASICAMENTE EL VUELO DEL HELICOPTERO. ESTUDIA LOS PRINCIPALES CONTROLES.





WHERE IN WORLD IS CARMEN SANDIEGO / Electronic Arts

Estrategia | 8 Mega | 1 jugador

GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION

WHEREIN WORLD IS CARMEN SANDIEGO

Si tus papás viven quejándose de que el videogame es alienante, de que no enseña nada, de que es una pérdida de tiempo, bla, bla, bla, mostrales este juego. La opinión de los viejos probablemente cambie. Where in World is Carmen Sandiego es un juego lógico y cultural, capaz de agradar hasta a tu profesor de geografía. Con él vas a aprender muchas cosas sobre la cultura, costumbres, economía e historia de diversos países. Es el mejor juego inteligente, amigos. La meta es investigar misteriosos robos cometidos en varios lugares del mundo. Viajás al lugar del crimen y comenzás a interrogar a los testigos para saber dónde puede haber ido el criminal. En los testimonios encontrás datos sobre el sospechoso (color de los cabellos, por ejemplo). O bien sobre la moneda, bandera, lengua u otra cosa del país donde está. ¿Vas pescando, no? Tenés que deducir el país a donde va el delincuente. Pero felizmente, el juego viene con un generoso manual, y además podés elegir entre cuatro idiomas: inglés, español, alemán y francés. ¿Buenísimo, no?

PARA SER DETECTIVE

Recogé todas las informaciones que puedas. Las conclusiones apresuradas pueden llevarte al lugar errado. Y ahí perdés totalmente el rastro del sospechoso.

Estate atento a las características del sospechoso. No ganás nada con ir al lugar correcto y atrapar al tipo equivocado.

Investigación



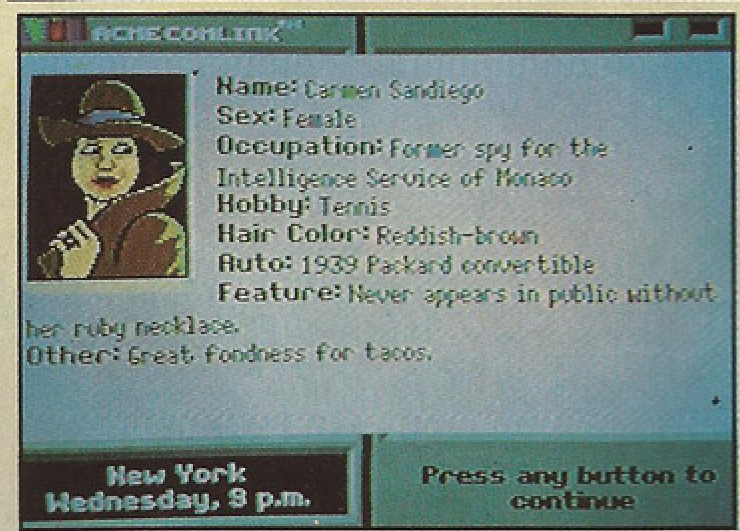
Al llegar a un país, interrogá a testigos en todos los lugares. Te darán pistas sobre cómo es el sospechoso o dónde puede estar.

Persecución



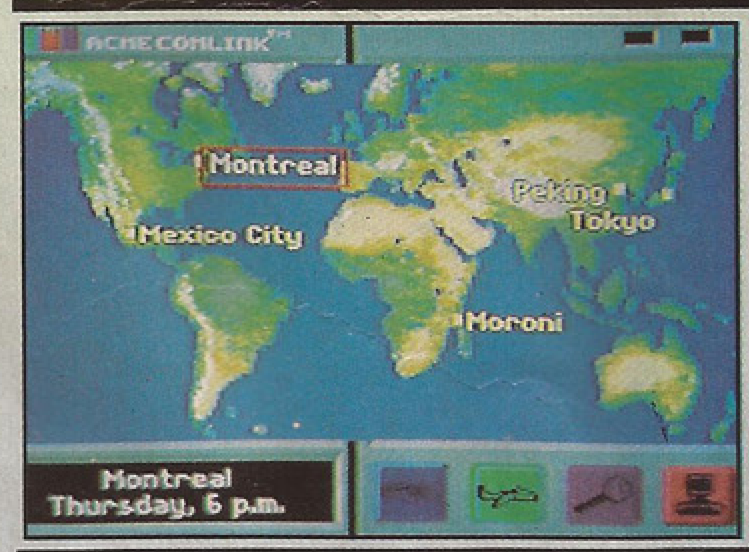
Tenés un plazo determinado para pescar al sospechoso. Seguí las pistas correctamente y el tipo estará frito. Este cayó en Sidney, Australia.

Computadora



La computadora tiene las fichas de todos los posibles criminales. Tratá de comparar las informaciones con las fichas para cerrar el cerco sobre el sospechoso. Esta es la propia Carmen.

Viaje



Después de los interrogatorios, tenés que elegir un lugar del mundo a dónde viajar basado en las informaciones que conseguiste.

TEAM USA BASKETBALL

Passwords - quien ya jugó este game sabe que no es fácil llegar a la final. Anotá un código para disputar la final con Italia: primero elegí la opción Tournament y andá hasta Restore. Usá el botón A para digitar el password VOT6RBB.

Si sólo querés ver la ceremonia final, sin jugar ningún partido, digitá V#T6RBK.

DRAGON'S FURY

Fase final - digitá este password para ir derecho a la última fase de ese supergame: 6RENAXUEMW.

TAZ-MANIA

Continues a voluntad - en la segunda parte de la fase de la Montaña, andá hasta el punto más alto y tomá una vida. De ahí, andá hacia la derecha para encontrar un monstruo de piedra. Saltá en la cabeza del mismo para tomar un Continue. Enseguida atravesá el puente y matate en las bombas. Volvé para tomar cuantos Continues quieras. ¿Genial, eh?

ALISIA DRAGOON

Selección de fases - este truco es largo pero brinda muchas satisfacciones. Cuando aparece la pantalla de Sega, apretá A en el control 1. Surgirá una segunda pantalla con el nombre Game Arts: apretá B en el mismo control. Enseguida, una tercera pantalla: Gainax, apretá C. Otra pantalla, Mechano Associates: apretá Start. Finalmente vendrá la pantalla de presentación. Poné en pausa el game y tomá el control 2. Digitá las siguientes secuencias para seleccionar fases:

Fase 2: C,B
Fase 3: C,B,C
Fase 4: C,A
Fase 5: C,A,C
Fase 6: C,A,B
Fase 7: C,A,B,C
Fase 8: C, Start

Es algo largo y complicado, pero los resultados son muy buenos. Ah, funciona con el cartucho japonés.

TOP TEN - SIN TELEFONO

TOP TEN ACTION **GAMES** SIN TELEFONO

Nombre y apellido: ....

.... Edad: ....

Dirección: ....

....

Localidad: ....

.... C.P: .... Tel: ....

Provincia: ....

Juego preferido: ....

Para la consola

☐ Nintendo ☐ Master ☐ Family ☐ PC ☐ Super Nes ☐ Mega Drive ☐ G. Boy ☐ G. Gear

Los participantes de este Top Ten entrarán en el sorteo de los obsequios junto a los que emitieron su voto telefónicamente

Para los Gamemanía-cos que no pueden comu-nicarse telefónica-mente.

Cortá o fotocopiá el cupón y mandalo a :

TOP TEN Action Games
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24 - 2º piso
of. 4 (1029) Capital

C.O.N.C.U.R.S.O

Una Consola Para Un Amigo

El ganador de la consola Super Bitgame es Federico Nahuel Castro, de Santa Rosa - La Pampa

El amigo que se la regaló es: Eduardo Anibal Gonzalez, de Santa Rosa - La Pampa

Agradecemos la colaboración de:



para la realización de este concurso


Competition Pro



ASCII Pad

RF Switch

Extension Cable

Super Extendo

SNES Controller

Dyna 1 Joypad



SNES Cleaner



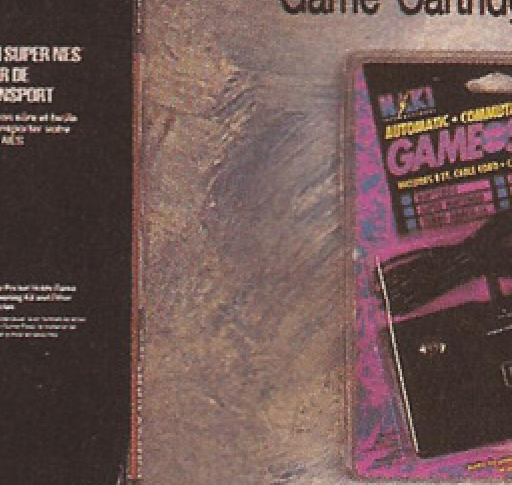
Game Cartridge Organizer



Mario Paint



Nuby Carry Case




Game Switch



Stealth Joystick



Super Scope 6



Arcade Joystick



Super Nintendo Entertainment System



Super NES Control Set

PREDATOR 2

Es el año 1997. La ciudad, Los Angeles. Donde las cosas andan pesadas. Bandas rivales combaten en las calles y callejones de la ciudad. Un clima parecido al retratado en Colors, película de Denis Hopper. Pero el film en cuestión es la propia Predador 2. El tráfico de drogas asola el lugar. Hay policías mantenidos como rehenes por los criminales. Una serie de asesinatos extraños e inexplicables asombran a la población. Es en este clima apocalíptico, vos, el teniente Harrigan, entrás en escena. Tu misión es rescatar a los prisioneros, acabar con el tráfico de drogas y con las pandillas, además de solucionar los asesinatos.

Mira Implacable

Está de vuelta. Más rabioso y destructor que nunca, el Predador tiene sed de venganza. Su mira multicolor persigue a todo y a todos. No perdona a nadie. ¡Cuidado!. Está detrás tuyo. Y es tu enemigo final...

En las 7 fases de Predador 2, vos recorrés calles, subterráneos, las azoteas de edificios y otros paisajes urbanos. Tu verdadera misión es soltar a los prisioneros y encontrar la salida de la fase. Pero como la vida en 1997 no es fácil, no solamente rescatarás a los rehenes. Vas a tener que protegerlos de la mira implacable del Predador.

Muchas Armas

No podés dejar que el Predador les acierte a los presos. Dos rehenes alcanzados en el nivel Hard y te ganás un sonoro "Game Over". Pero no te desesperes. Al final, hay varias armas para ayudarte. La más débil es ilimitada (la pistola con la que comenzás el game). Por lo tanto, sé un buen destructor y reventá todo en la pantalla para obtener power-ups y ganar armas extras.

Predador 2 tiene imágenes digitalizadas al comienzo de cada fase, sonido y música excelentes, pero no es un game de 10. La acción es mucha, pero algo repetitiva. A pesar de ser un poco decepcionante, agradará a los que gustan de juegos de acción y muchos tiros.

ARMAS

Comenzás con una pistola con tiros ilimitados. Todas las otras armas son limitadas.

BAZUCA
tiros rápidos y fuertes

AMETRALLADORA
tiros rápidos

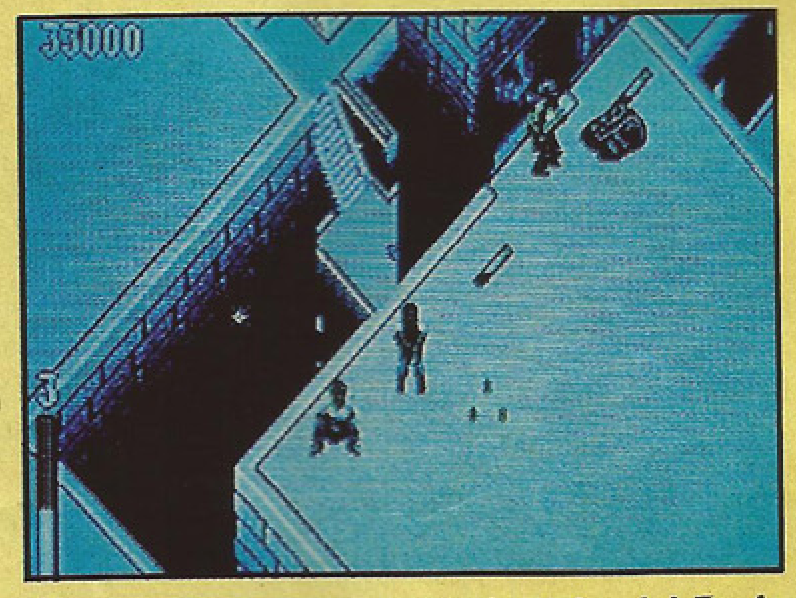
ESCOPETA 12
tiros muy rápidos pero débiles

DISCO
funciona como escudo

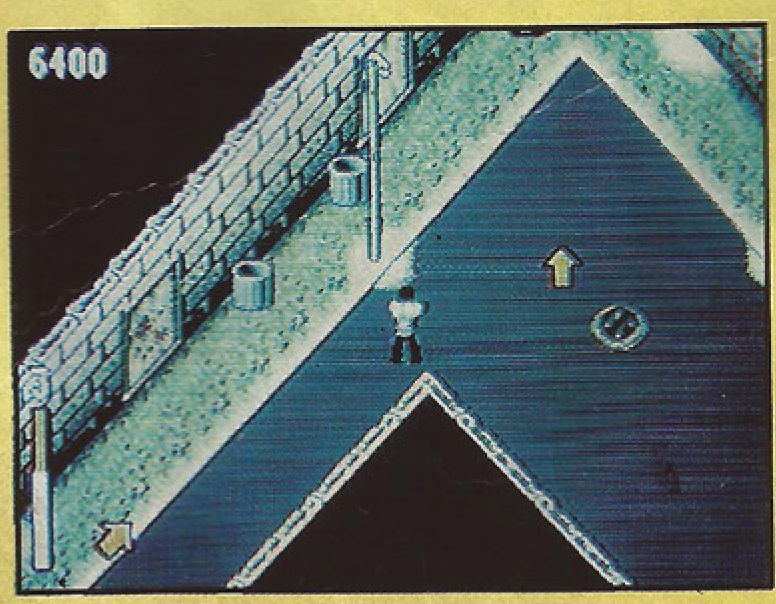
LANZA
para enemigos distantes

RED
ideal para acabar con el Predador

GRANADA
es destructora



No dejes que la mira roja triangular del Predador llegue a los rehenes. Rescatalos antes del disparo final.



Seguí las flechas para encontrar la salida. Tirá a las puertas para evitar que las balas lleguen hasta vos.

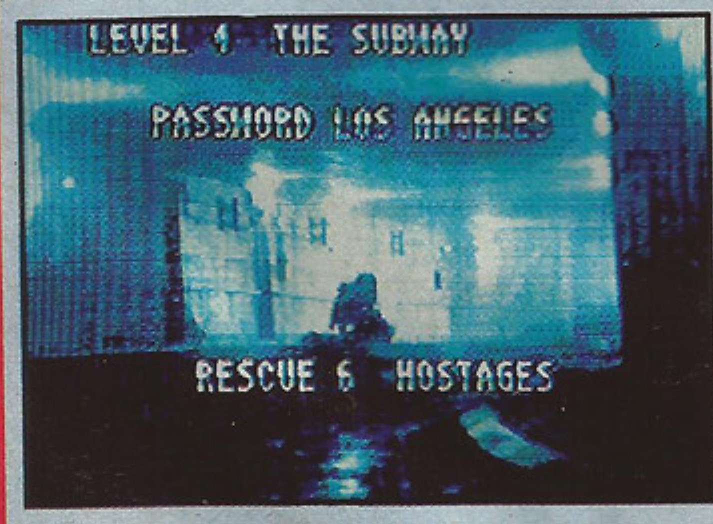


¡No pierdas tiempo! Después de rescatar a todos los rehenes, andá rapidito hacia la salida. Desaparecé en dos segundos, sino...

Para recargar energía, tomá el chaleco o la caja de primeros auxilios. Ambos completan tu life y la caja además te da una vida extra.

PASSWORDS

Reventá a los enemigos y rescatá a los prisioneros para descubrir passwords y terminar el game pronto.

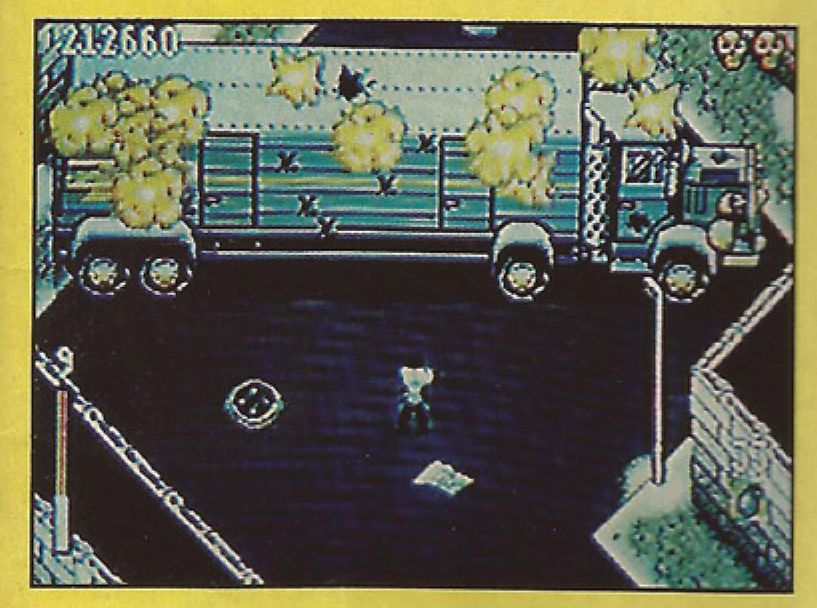


Fase 2 - KILLERS
Fase 3 - CAMOUFLAGE
Fase 4 - LOS ANGELES
Fase 5 - SUBTERROR
Fase 6 - TOTAL BODY

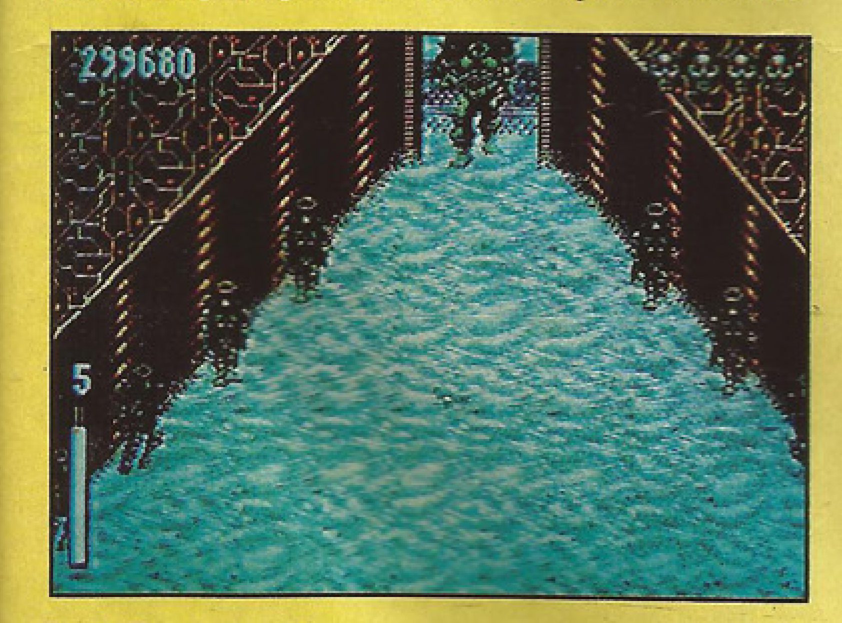


El Predador está en el ángulo derecho, observando atentamente. No parece muy contento. Al liberar a los rehenes, recibís un agradecimiento:



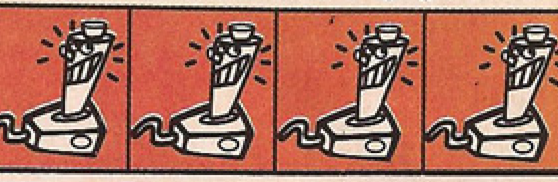


Pegale al camión para poder enfrentar al jefe final, el propio Predador. Empezá por uno de los lados y luego acabá con los tipos del medio



Está llegando. Su aspecto es atemorizante, pero no es tan difícil acabar con él. Tenés que ser rápido y tirar sin parar. ¿Y después? ¡The end!





DOUBLE DRAGON

Un Arcade más que hace su estreno en Mega. Cuando Double Dragon surgió en los flippers, hace unos años, causó alboroto. En esa época no existía Street Fighter 2 y Double Dragon era el Arcade predilecto de los jóvenes. Para terminar con la nostalgia, Ballistic resolvió lanzar este hit para la consola de 16 bits de Sega.

Son 4 fases cortas, pero llenas de acción. Su objetivo es derrotar a todos los que se te cruzan por delante. Y sin demorar mucho, porque tu tiempo es limitado. Double Dragon no es un game difícil ni complejo. Pero es divertido. Y seguramente les gustará a todos los que prefieren los games de acción concentrada.



El jefe de la tercera misión parece Hulk. Colocalo encima de la plataforma y acertale sin parar.



El jefe del final del juego surge por esta puerta. Está atento y preparale una bienvenida con golpes a granel. Un detalle: él lleva una potente ametralladora... ¡Cuidate!



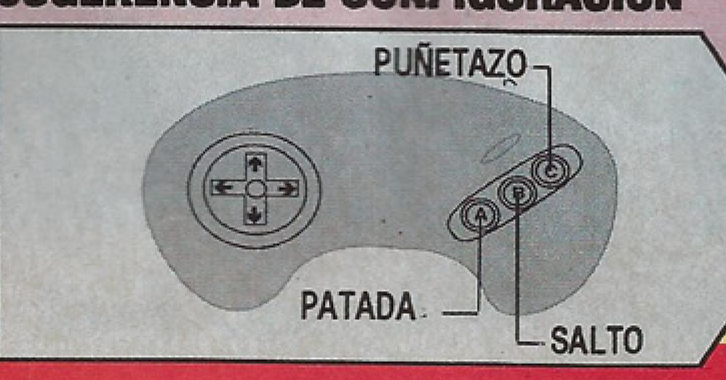
Usá agua para ahogar a tus enemigos. Además de un lindo chapuzón, te van a dejar en paz por un buen tiempo.

En la opción de dos jugadores, después de acabar con el jefe, sigue una buena pelea. El vencedor conquistará a una linda enamorada por su valentía.



No intentes enfrentar a los dos fortachones de una sola vez. Llamá al primero, acabá con él. Después encará al segundo.

SUGERENCIA DE CONFIGURACION



GOLPES PRINCIPALES

CODAZO

Apretá los botones de salto y puñetazo al mismo tiempo.

VOLADORA

Si el enemigo está a la derecha, apretá los botones de salto y de puñetazo. Si el blanco está a la izquierda, saltá y pateá para acertarle un buen golpe.

CABEZAZO

Da dos toques hacia adelante al Direccional. ¡No hay como usar la cabeza!



El cartucho dorado y negro del Game Genie viene con un manual de 240 páginas. Está todo en inglés, pero no será difícil de entender si sos un gamemaníaco.

Y Hay Mucho Más

El hermoso libro negro y plateado que viene con el Game Genie es sólo la punta del iceberg. Se trata apenas del primer volumen de códigos. "Solamente" 103 juegos para que te delires, desde los "viejitos" Columns y Truxton hasta los recientes Kid Chameleon y Toe Jam & Earl, sin olvidar los megaéxitos como Sonic y Streets of Rage. Al final del libro viene un cupón para que encargues los más recientes códigos producidos por Codemasters (asociada inglesa de Camerica). Trabajan día y noche para descifrar códigos para los games recién lanzados. O sea: este tema no tiene fin. Si sos un gamemaníaco de verdad, vas a tener que conseguirte tarde o temprano un Game Genie. Su precio, en los EE.UU., ronda los 60 dólares (más o menos lo que tenés que pagar por un cartucho recién salido).

Muchachos, probamos esta pequeña maravilla: el Game Genie para Mega Drive. Fabricado por Camerica, este nuevo dispositivo es un cartucho que "entra" en el software original de cada game, modificando varias cosas. Con él podés tener vidas infinitas, energía infinita, magia infinita, Continues infinitos y muchas cositas más.

Su funcionamiento es simple: basta conectar el cartucho del Game Genie a la consola de tu Mega y el game de tu preferencia en la entrada del propio Game Genie. Nunca está demás recordar que todo debe hacerse con el Mega Drive DESCONECTADO. Después, sólo resta abrir el libro de "solamente" 240 páginas que viene junto con el Game Genie y ¡recoparse!.

¡Es lo más!: el Game Genie funciona tanto con juegos en cartucho americano como japonés.

La Otra Cara de la Moneda

El Game Genie no es un simple atajo hacia el final de los juegos. Si vos sos un campeón y te gusta encarar buenos desafíos, podés optar por comenzar un game con una vida en lugar de 3 ó 5. Y muchas locuras más que sólo quien tuvo la suerte de probar un Game Genie, ya debe conocer. Pero la mayoría de los códigos te facilitan la vida.

Incluso quien no es un crack consigue ganar en los games. Pero los que son campeones no tienen mucho que reclamar. Al final, usando el Game Genie descubrís cómo enfrentar a los enemigos y superar las dificultades del juego. Después, sólo tenés que desconectar el Game Genie y jugar el game normalmente. ¡Todo resulta mucho más fácil!

Cinco por Vez

Hay varios códigos para los games. Como 4, 5, 6 ó 7 vidas. Pero NO podés usar estos códigos al mismo tiempo, pues es imposible comenzar un game con 4 y 7 vidas al mismo tiempo. Esto también vale para otros códigos como tiempo infinito ó 20 minutos de tiempo. Elegí solamente un código para cada ítem (vida, energía, tiempo, etc.).

El Game Genie dispone de 5 líneas para que digites los códigos. Es lo máximo que se puede usar por vez. Esto es porque algunos códigos ocupan hasta 4 líneas (como el de las 4 esmeraldas para Sonic). O sea, sólo podés usar hasta 5 códigos juntos, si cada uno ocupa solamente una línea. ¿Entendiste?

MT4A-AA48
9WHT-BGSR
A8HT-AAHT
98HT-AAHW
ALHT-B99Y

ABCDEFGHJK
LMNPRSTVWXYZ
0123456789

Elegí los códigos que desees. Luego, usá el botón A, que mueve la espadita para seleccionar las letras o números. Si te equivocás, podés usar C para apagar.

CURIOSIDADES

El Game Genie también se llama Video Game Enhancer (que se podría traducir como intensificador de videogame). La versión para Mega es la segunda que Camerica pone en el mercado. Antes, en 1991, surgió el Game Genie para Nintendo 8 bits, que significó una buena pelea con Nintendo.

La gigante japonesa inició un juicio contra el software y perdió. Ahora tiene que pagar nada menos que 15 millones de dólares a Camerica y a otras dos empresas: Codemasters, empresa inglesa que desarrolló el Game Genie, y Galoop, que comercializa el Game Genie para Nintendo en el territorio americano.

EXITO ABSOLUTO

El Game Genie para Nintendo fue un boom. Vendió aproximadamente 2 millones de unidades hasta ahora. Y continúa vendiéndose bien, no sólo en los EE.UU. sino también en Europa y el resto del mundo.

Entusiasmada con el éxito de su primer Game Genie, Camerica resolvió ir más lejos. Después de 8 meses de investigaciones, lanzó el Genesis Game Genie. Las ventas hasta el año pasado fueron sorprendentes, se espera todavía mucho más en 1993.

Más Novedades

¿Estás sentado? Si no, agarrá una silla. Camerica está trabajando sobre 2 Game Genies más: uno para Game Boy y otro para Super NES. ¡El Game Genie para Game Boy salió a fin de enero y el de Super NES también! No satisfecha con todas estas maravillas, Camerica pretende lanzar un segundo Game Genie para Nintendo este año.

Esto sin hablar del estupendo libro con códigos para 350 (sí, trescientos cincuenta) games para el viejo y querido Nintendito. ¡Respirá hondo! Esperá más noticias sobre los Game Genies, pero ya sabés: aquí te vas a enterar de todo antes que todo el mundo. Y lo mejor: con material hecho por gente que vive el mundo de los games. ACTION GAMES es información de verdad. ¡Tené listas las antenas!

ALGUNOS CODIGOS DEL MAS ALLA

SONIC

Podés tener vidas infinitas, tiempo infinito, cuatro esmeraldas y mucho más. Es para ganar con una mano en la espalda.



¿Más de 100.000 puntos en la primera fase? ¡Esto no es un fotomontaje! Con uno de los códigos, cada argolla vale ocho argollas. Y como cada cien argollas vos ganás una vida, listo. ¡26 vidas en el comienzo del game del puercoespín!

GOLDEN AXE 2

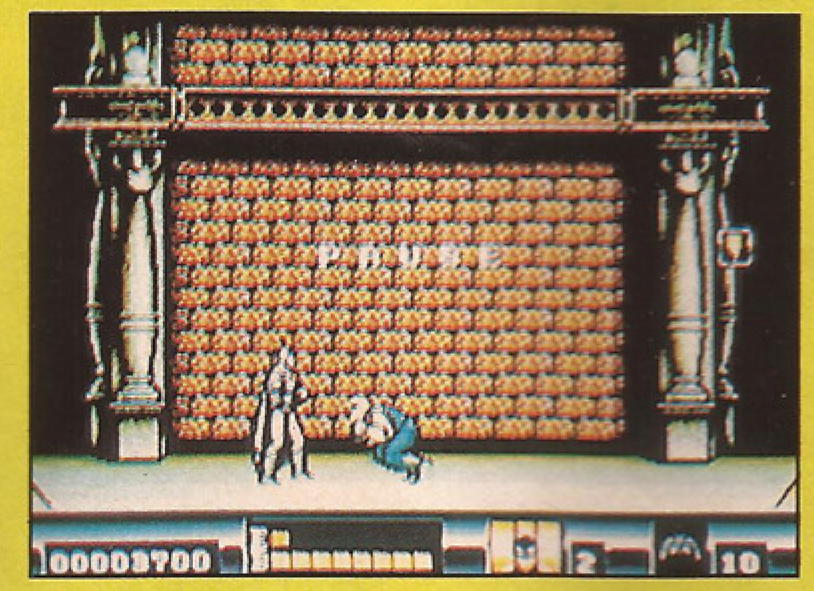
Si preferís la primera versión del game, no hay drama. Hay códigos para ambos. ¿Qué tal contar con magia o vidas infinitas?



Este bicharraco no asusta más. Pero sólo para quien juega con el Game Genie...

BATMAN

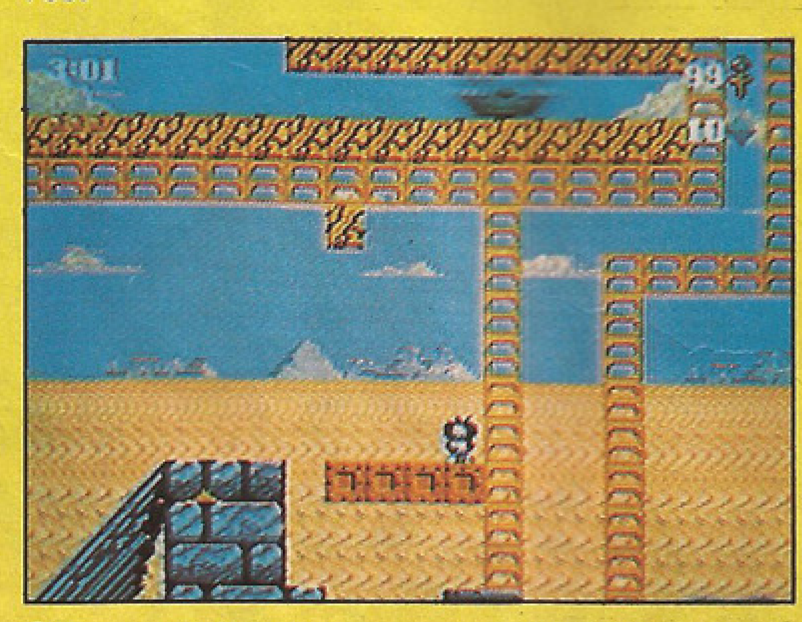
El supergame del hombre murciélago también tiene códigos para que vos los disfrutes. Y lo mejor: probamos en un cartucho japonés y fue genial. Viva Ciudad Gótica.



¿Qué te parece enfrentar al primer jefe con batisaltos infinitos? Además, también vos tenés vidas infinitas.

KID CHAMELEON

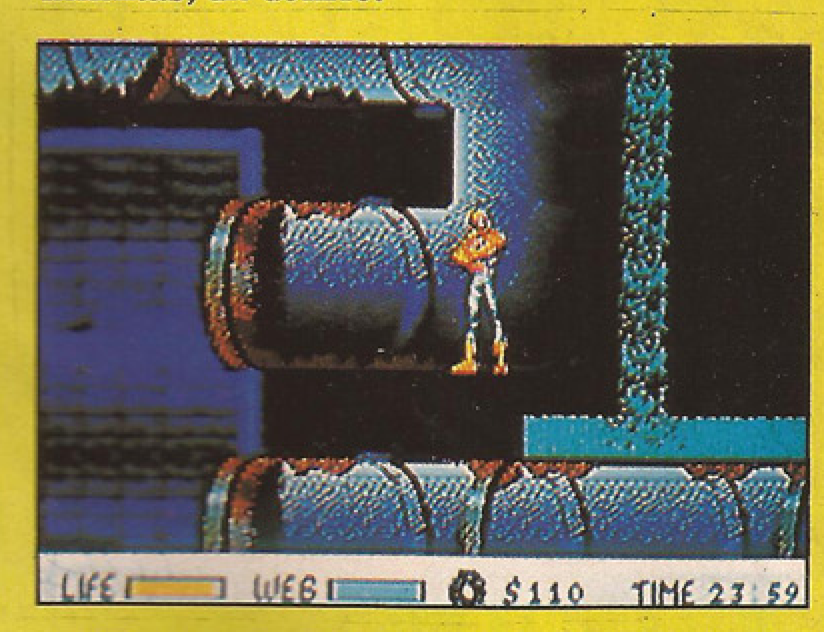
¿Cómo terminar un game de 103 fases sin passwords? Con el Game Genie vos seleccionás las fases, comenzás con hasta 99 vidas o tenés tiempo infinito. ¡Son más de 100 códigos! ¡Transformate en Kid Camaleón y reventá la máquina! Nadie podrá contra vos.



¡Mira esto! Esta fase es superdifícil. Pero con 99 vidas y tiempo infinito la cosa se vuelve más fácil.

SPIDER-MAN

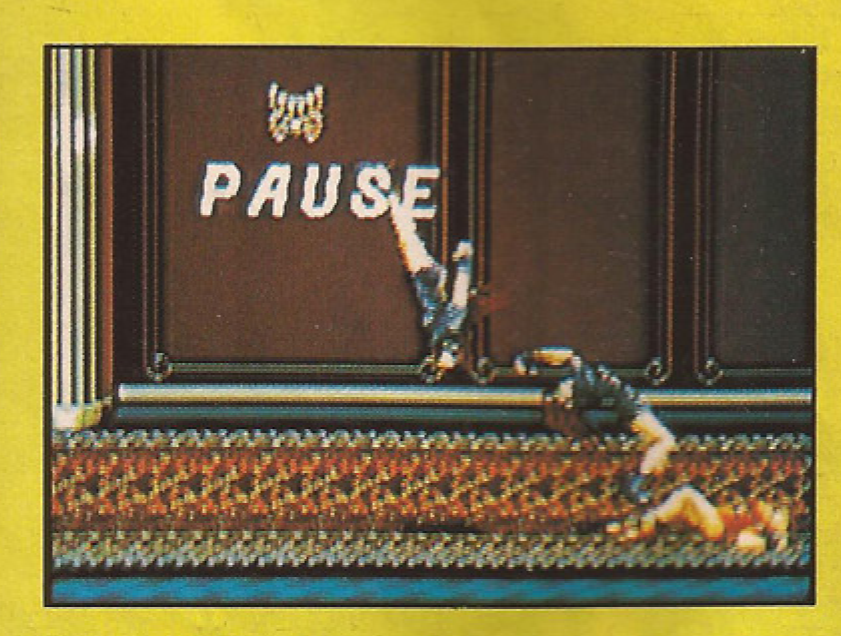
Este game tiene un montón de códigos para vos: tiempo infinito, vidas y pantallas infinitas, un delirio.



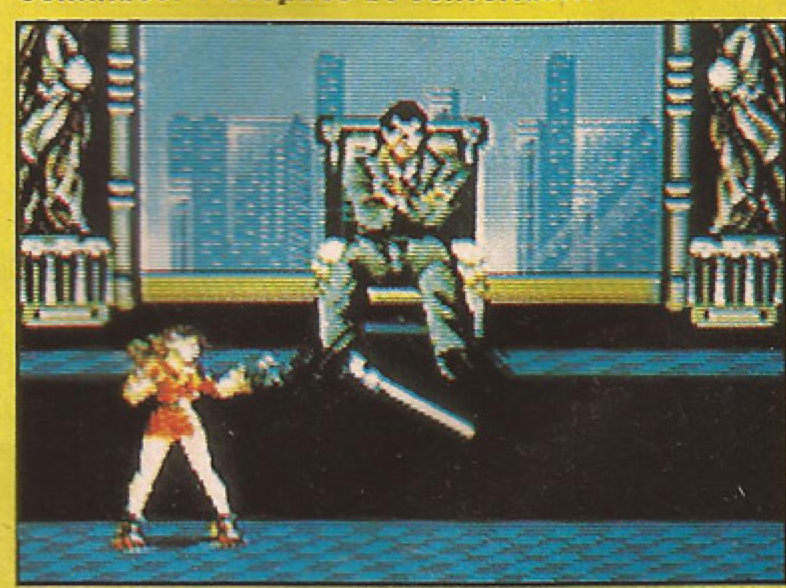
Echale una ojeadita a la parte inferior de la pantalla. Life llena, pantalla llena y tiempo en el máximo. Así se puede escalar el mundo en mucho menos de 80 días sin problemas...

STREETS OF RAGE

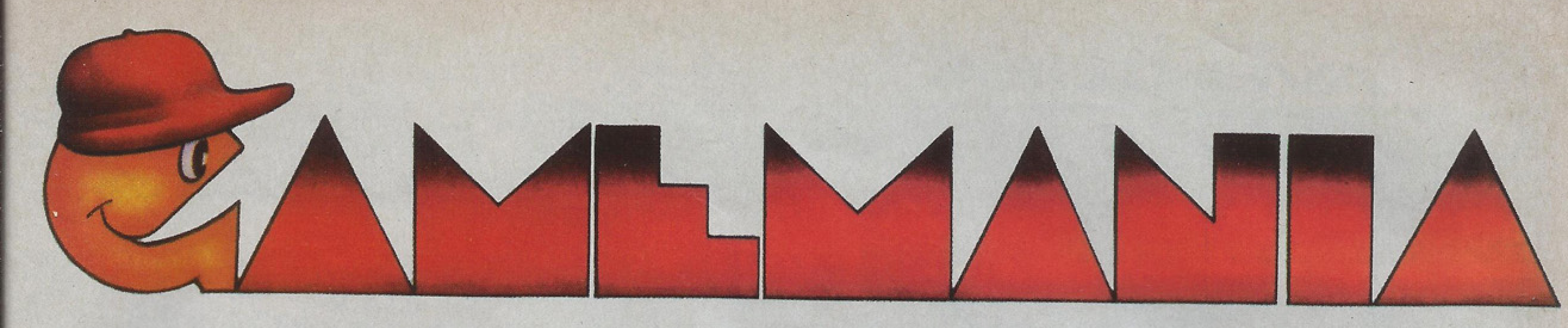
Mientras llega la 2ª versión de este supergame, disfrutá con los códigos para la versión original: vida infinita, selección de fases, etc., etc.



Octava (y última) fase. Estas lindas morenas voladoras son terribles. Se la pasan saltando de aquí para allá y es casi imposible acertarles. Pero no hay drama. Con vida infinita, podés morir cuantas veces quieras sin usar ni siquiera Continues. Y después de vencerlas...

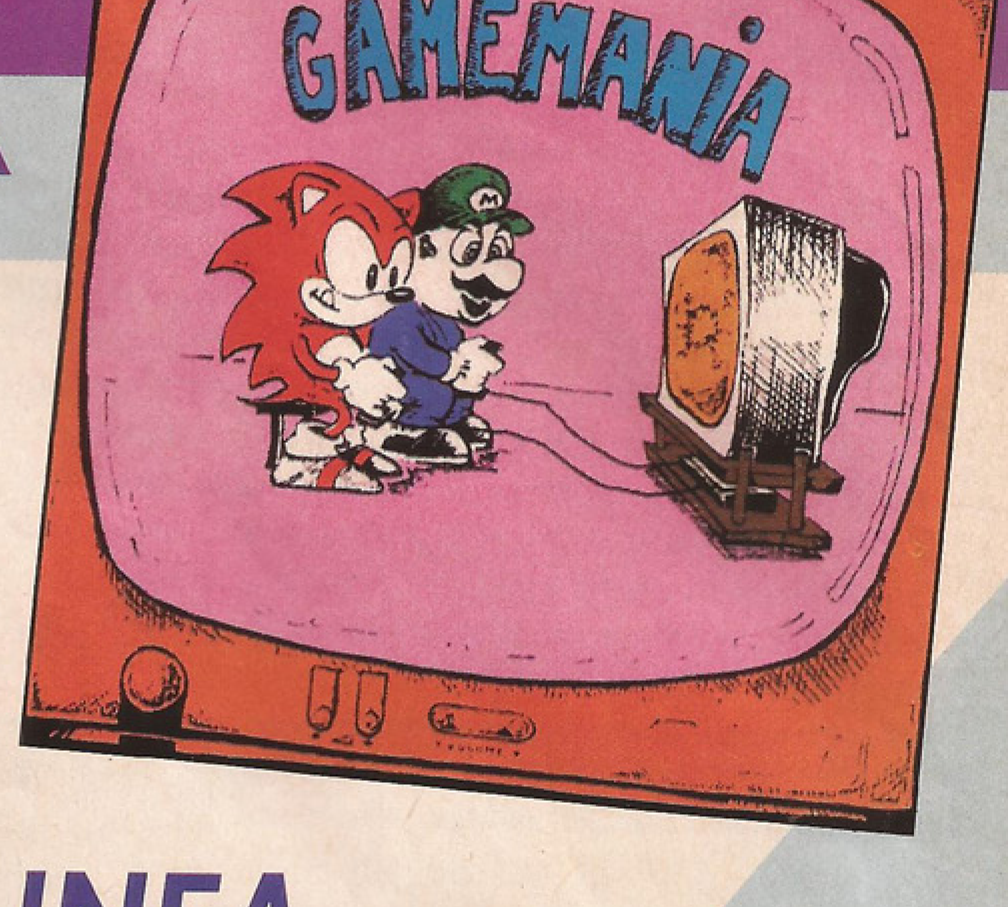


...llega el jefe final. Sentado, parece indefenso. Pero sólo parece. Porque en cuanto derrotás a sus dos fieles guardaespaldas, baja del trono con una ametralladora. Ya te das cuenta de que no es pan comido. No te mostramos el final para no quitarle gracia. Es tu desafío.



1er Centro de Atención Integral del aficionado al videojuego

VENTAS MAYORISTA Y MINORISTA



TODAS LAS CONSOLAS Y EL MAS COMPLETO SURTIDO DE CARTRIDGES DE CADA LINEA

Vení y probá tu juego favorito

• VENTA •
• CANJE •
• ALQUILER •

NUEVA LINEA DE EXHIBIDORES DE PIE Y PARED PARA COMERCIOS

SORTEOS SEMANALES PARA NUESTROS CLIENTES

TUCUMAN 2111
Casi Junín
951-3703

EN SUS DOS DIRECCIONES DE CAPITAL

QUINTINO BOCAYUVA 61
Alt. Rivadavia al 4000
981-3444

SEGA NEC

NEO GEO

NINTENDO ORIGINAL FAMILY GAME

THE BEST OF 1 ACTION GAMES

SONIC THE HEDGEHOG 2 / Sega

Aventura | 4 Mega | 1 jugador

GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION



El puercoespín más rápido del oeste está de nuevo en la presentación más electrizante del año. La primera aventura de Sonic era el mejor cartucho para Master de lejos. Sonic 2 es mucho mejor: simplemente alucinante. Los gráficos están más lindos, muy bien trabajados. Robotnik se volvió todavía más diabólico: sus planeos son ridículamente extravagantes. Pero él no puede con Sonic...

El villano Robotnik secuestra a los animales del bosque, incluso a Tails la fiel escudera de Sonic. Tu misión es recorrer las siete áreas y 21 fases detrás de la simpática zorrita de doble cola. La tarea no es fácil. Pero en compensación, se pueden acumular vidas a montones. Hay fases abarrotadas de argollas y con hasta cuatro vidas en bandeja. Es una buena idea hacer un stock para encarar las artimañas finales de Robotnik y su banda especializada en trampas para acabar con Sonic.

En busca de esmeraldas

El esquema general de Sonic 2 es idéntico al de la primera versión. Son cuatro vidas y ningún Continue. A no ser que... Necesitás juntar ocho esmeraldas para acabar el juego. Cada esmeralda vale un Continue. Si tu pasatiempo preferido es acumular vidas, corré tras las argollas. Cada cien argollas vos ganás un Sonic más para enfrentar a Robotnik. El marcador sólo muestra 9 vidas. Pero se pueden acumular todas las vidas que consigas.

Las siete "zones" (áreas) tienen tres fases cada una, llamadas "acts". Sonic 2 presenta una característica interesante. La primera fase de cada área es larga e ideal para juntar argollas a montones y acumular vidas. La segunda fase es especial: las esmeraldas están siempre en el segundo "act" de cada área. La tercera fase presenta al jefe del área. O sea: tenés que buscar una táctica diferente para cada fase de esta superaventura. Sólo la sexta zona escapa un poco al esquema: la esmeralda queda en la tercera fase.

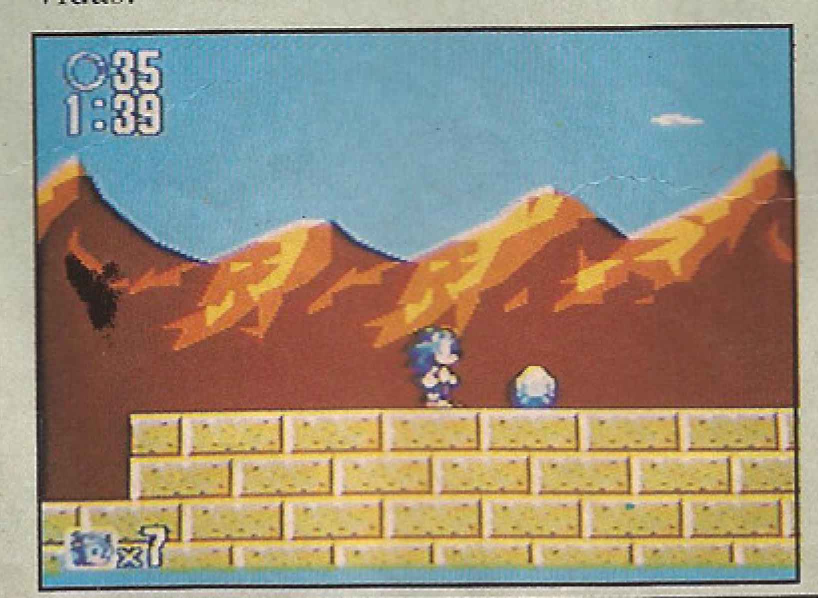
Diversión por dos

Sonic 2 tiene dos finales diferentes. Si no juntás las seis primeras esmeraldas, el juego acaba en la sexta área, fase 18. Si vos conseguís esto, vas a la séptima área, donde tenés que encontrar dos más que quedan en las fases uno y dos para enfrentar a Robotnik. O sea: son ocho esmeraldas en total. Un verdadero tesoro para curiosos y exploradores.

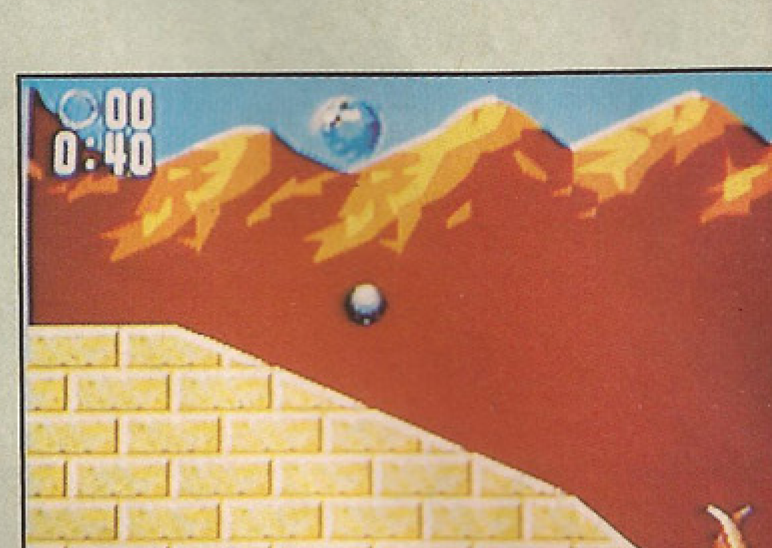
Más rápido que un avión, más astuto que una liebre y más simpático que un cachorrito, Sonic 2 es la mayor presentación de Sega este año. La versión para Master tiene gráficos lindos, música y efectos sonoros muy buenos y diversión alucinante. Corré hasta tu casa de alquiler de videos más próxima. Pero corré de veras, sino otro llegará a Sonic antes que vos. Valió la pena soñar, muchachos. ¡Sonic 2 ya es realidad!

Underground zone

El comienzo del game ya viene matando. El gran truco aquí es hacer la fase por arriba, donde los obstáculos son menores. Aprovechá el primer "act" para acumular vidas.



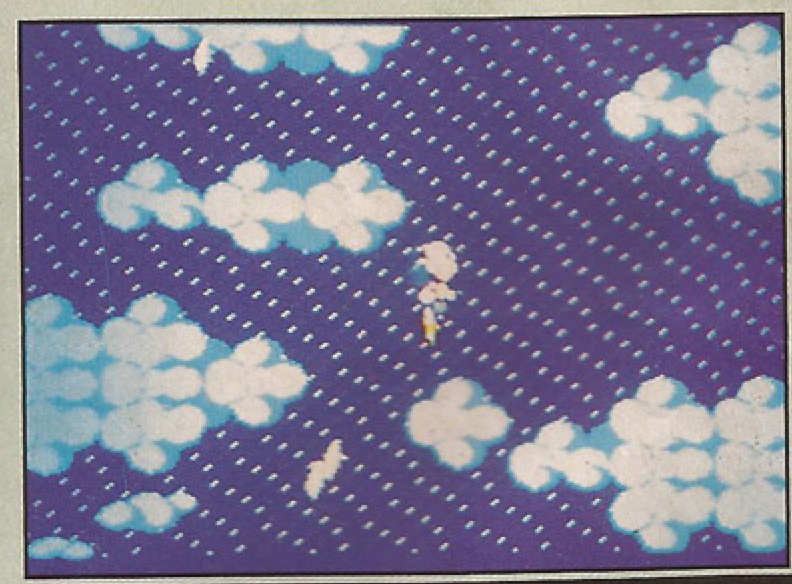
Después de tomar la vida, no caigas en la tentación de bajar. Subí derecho. Bien en lo alto de la fase encontrarás tu recompensa: la primera esmeralda, el primer Continue.



Saltá las bolitas grises para acabar con el extraño jefe en dos tiempos.

Sky High Zone

La acción gana las nubes. Ojo, algunas son resortes que vuelven tu vuelo más alto todavía. Un ala delta ayuda un poco. Colocá el Direccional hacia atrás para ganar altura. ¡Cuidado con las espinas!



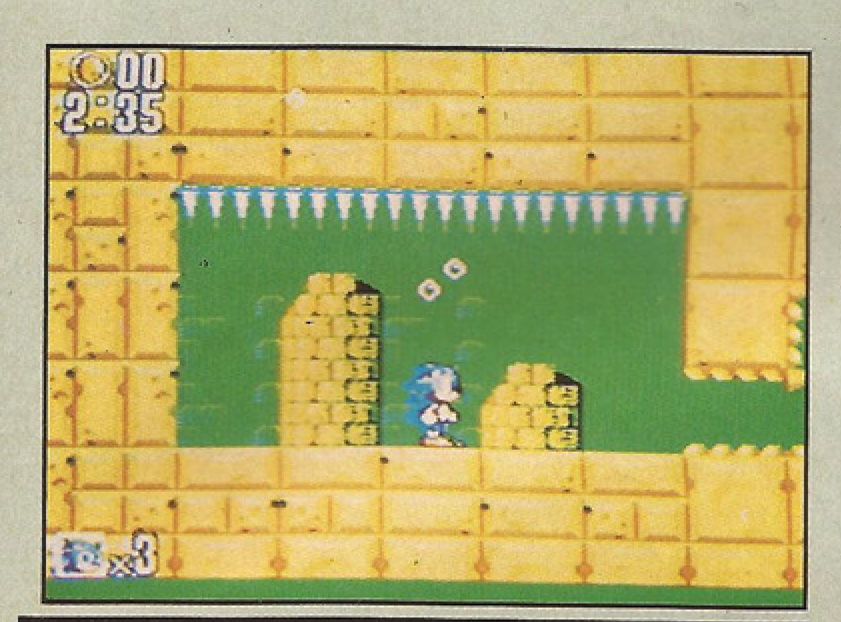
Saltá a la nube del medio y después para la izquierda, a la mayor de todas. De ahí saltá en la dirección de la tercer nube de la derecha y de ella hacia la primera, también la derecha. La esmeralda queda allá arriba. ¡Buena suerte!



El jefe es una garza. Cuidado con los ataques de sus hijitos. Esquivá sus tiros y saltá en su cabeza para eliminarla.

Aqua Lake Zone

Un héroe de verdad debe saber nadar. Cuidado con no ahogarte. Intentá subirte en las burbujas para economizar oxígeno. Cuando comience la cuenta regresiva tenés cinco segundos para salvarte.



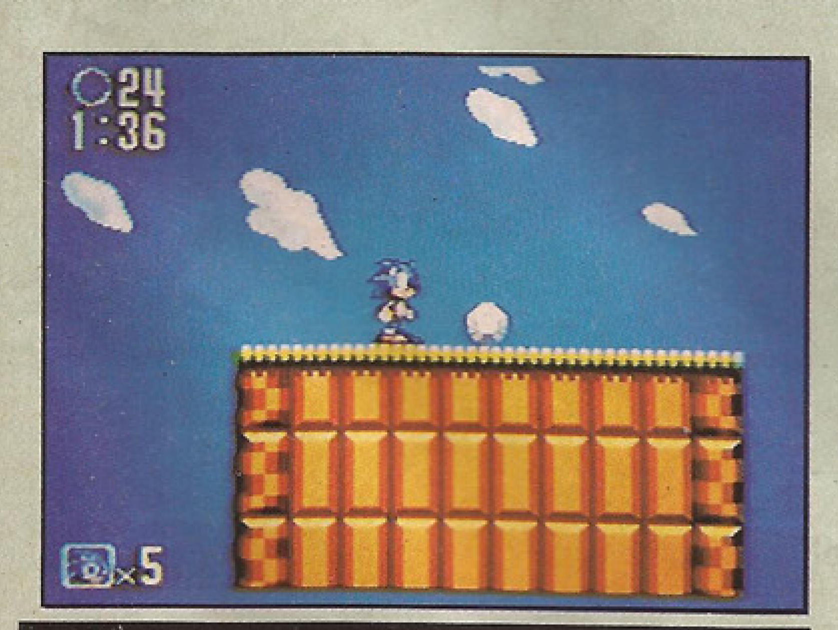
Andá con todo hacia la izquierda. La esmeralda queda en el ángulo izquierdo de la pantalla, ahí abajo. Enseguida, andá bien hacia abajo para tomar una vida de regalo.



La foca es el jefe de la fase. Saltá encima de ella cuando aparezca la bola roja.

Green Hills Zone

¿Extrañás los loopings? Bien, podés quedarte tranquilo: están de nuevo. Y con una novedad: vidas en la plataforma inmediatamente superior. Disfrutá el looping y volvé para tomar una vida. Renová tu stock.



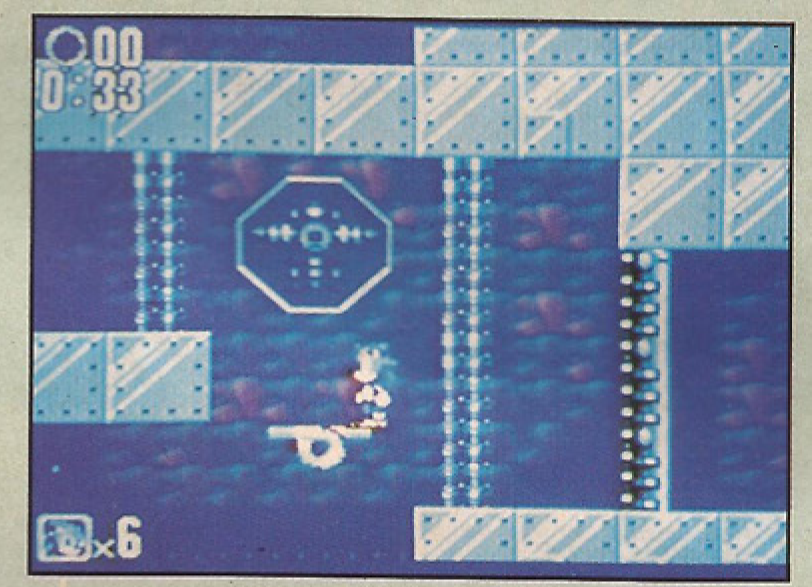
Andá con todo hacia la derecha. Vas a caer en el pedestal con dos resortes. Saltá del primero al segundo y de ahí a la plataforma superior. La cuarta esmeralda estará esperándote tranquilamente.



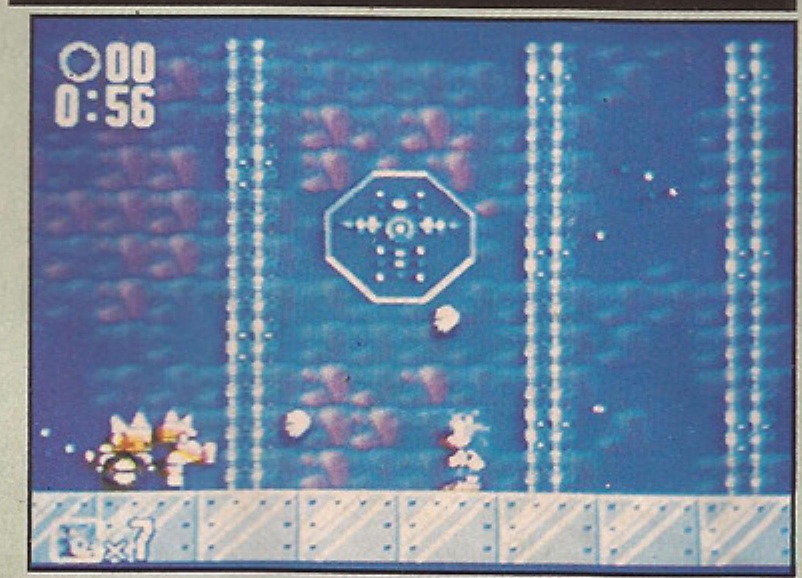
Dale al jefe cuando esté normal. Al volverse bolita, se hace invulnerable. El truco es dar el ataque en los ángulos de la pantalla.

Gimmick Mountain Zone

Lindos engranajes en forma de disco dan el tono de esta fase. Una vez en los engranajes, apretá → para ganar mayor velocidad. Para tomar la quinta esmeralda tenés que encontrar un pasaje secreto. ¿Difícil? Claro, es Sonic 2.



Después de la enorme rampa con espinas en el techo, un pasaje secreto. La entrada queda en el segundo descansillo. La esmeralda está en el angulo superior derecho. De paso, dos vidas en el lado izquierdo.



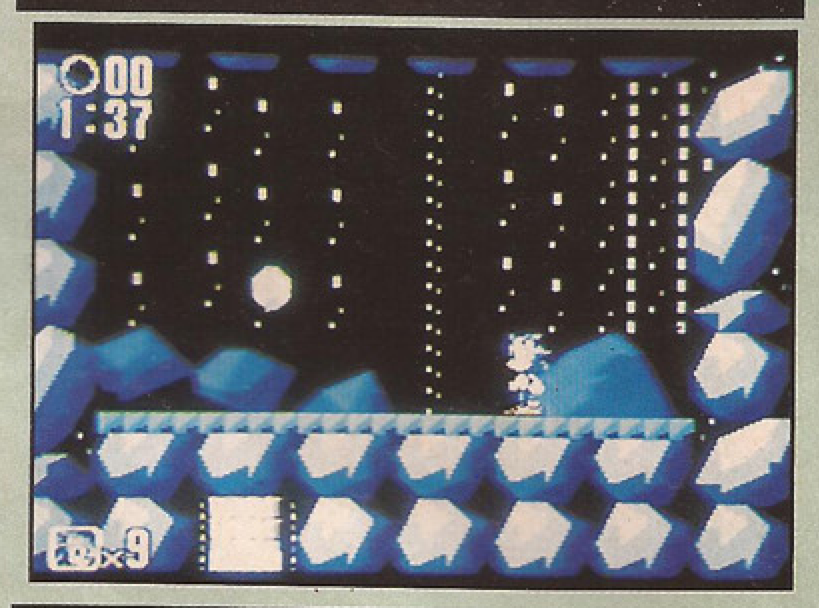
Esperá la plataforma para llegar al jefe. No intentes dejar hundir tu vehículo. El jefe es un puercoespín mucho menos astuto que el héroe Sonic. Saltá encima cuando se suelten las espinas.

Scrambled Egg Zone

La última área del game para quien no consiguió las seis esmeraldas. El aspecto visual es impactante: tubos muy locos, casi imposibles de controlar. Un truco: andá pausando de a poquito para describir mejor el camino. El jefe es una gran sorpresa. ¡Averigualo!



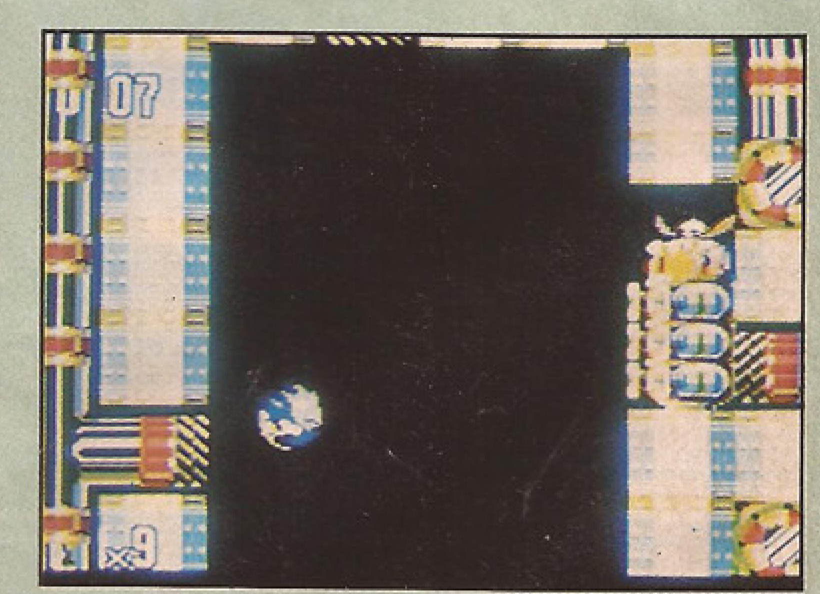
¿Qué, Sonic de los dos lados? Eso mismo. El jefazo es un Sonic robótico, rápido e igualito a él. Saltá sin parar y tirá el hechizo hacia el hechicero.



Si ya estabas triste por no encontrar la sexta y última esmeralda, una sorpresita. Después de acabar con el doble de Sonic, la esmeralda aparecerá para vos. ¡Uau!

Crystal Egg Zone

El área especial para los campeones. Robotnik te espera en la tercera fase de esta área, llena de trampas. Pero antes de enfrentarlo, tenés que encontrar dos esmeraldas más. Están en la primera y segunda fase y son indispensables para salvar a Tails. Si no conseguís esas esmeraldas, podés hasta vencer a Robotnik, pero no vas a conseguir ni siquiera ver a la zorrita. Mirá en la próxima edición cómo encontrar las dos últimas esmeraldas. Por ahora estate atento a lo que Robotnik es capaz de hacer para arruinar la fiesta. Y preparate: ¡es un desafío duro!



Golpeá contra Robotnik enseguida de la salida y entrá en las tuberías. El jefazo suelta flores explosivas y rayos destructores. Después de la segunda andanada de rayos, acertale nuevamente y volvé a los tubos. El sólo se entrega después de hacer esto DIEZ veces. Buena suerte y mucha paciencia. Para un lindo final vale la pena el esfuerzo. Empezá: 1, 2, 3, 4 ... 10 veces.

ESTES DONDE ESTES
SUPERVISION

CON SEIS MESES
ELECTROLAB
6
DE GARANTIA ESCRITA

Para jugar y jugar en cualquier momento y en cualquier lugar, donde ni tu **FAMILY GAME** pueda acompañarte



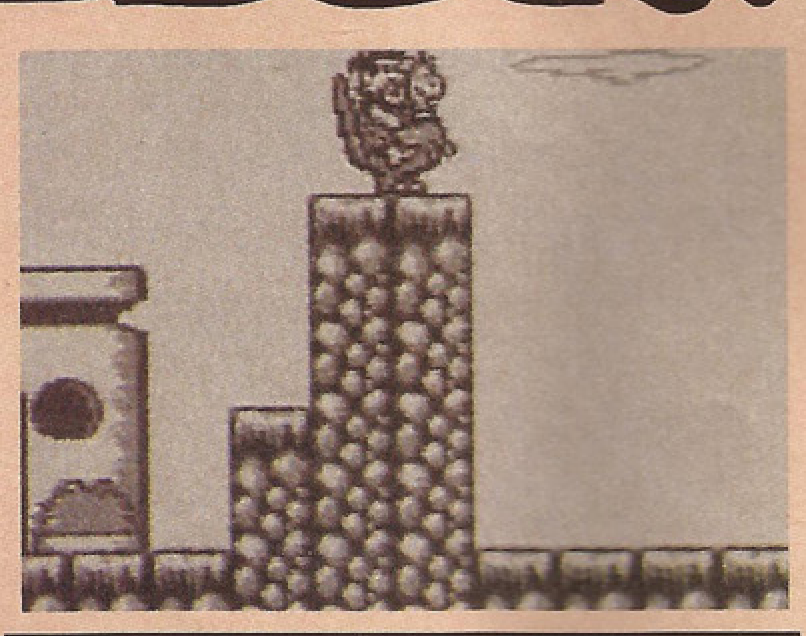
lgunos de los lugares donde podés adquirirlo:

RODO S.A. Boedo 1050 Capital ● GARBARINO S.A. Cabildo 2027 Capital y Suc. ● MUSIMUNDO S.A. Un Mundo de Música y Suc. ● FRAVEGA S.A. Av. Pueyrredón 460 Capital y Suc ● PUERTO HOGAR Boedo 1074 Capital ● JUGUETERIA 1810 Av. Rivadavia 5234 apital ● AUDIO PREMIER Libertad 482 Capital ● ZENOK Corrientes 1221 Capital ● RADIO CITY Lavalle 1470 Capital ● VICENTE RUE Pueyrredón 1537 Capital ● CONFORT CINCO Calle 5 Nº 912 La Plata ● R.G.B Calle 13 entre 34 y 35 La Plata ● 25 DE MAYO iagonal 80 Nº 968 La Plata ● NATALIA Shopping Sur Avellaneda ● INTERNATIONAL DRIVE Moreno 511 Quilmes ● ALOISE HOGAR alle 12 Nº 1526 La Plata ● GALLO HOGAR Pte. Perón 1702 San Miguel ● BANUS S.R.L. Pte. Perón 1308 San Miguel ● MUNDO FELIZ rieta 3243 San Justo y Suc. ● GAMELAND Av. Luro 2976 Loc. 8 Mar del Plata ● MILKY San Martín 2529 Mar del Plata.

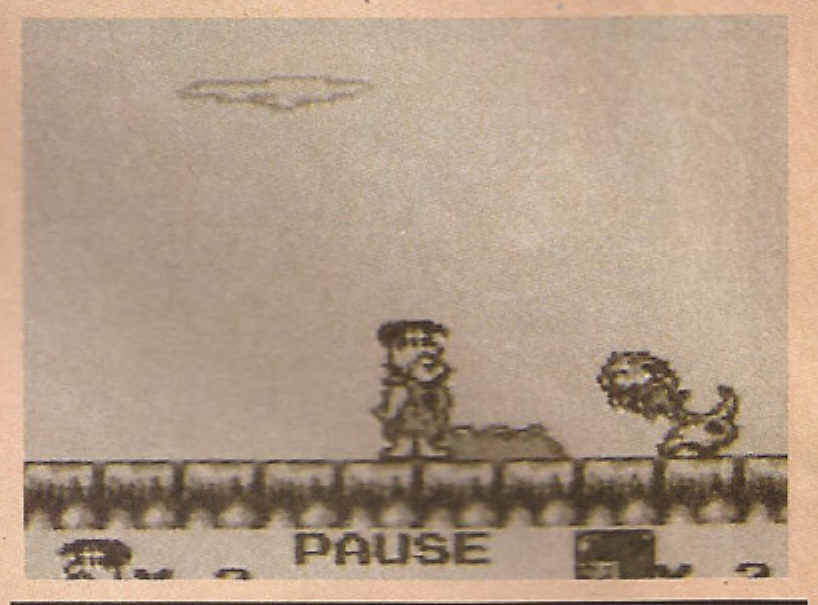
FLINTSTONES / Taito			
Acción	1 Mega		1 jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

FLINTSTONES

Está llegando el aniversario del casamiento de los Flintstones, y Fred quiere dar un presente especial a Wilma. ¿Qué podría ser? Para suerte del gordito, aparece de la nada un misterioso plano del tesoro y se le ocurre una buena idea. Pero regalar el tesoro a Wilma será más complicado de lo que parece a primera vista. Para llegar a la X del mapa, Fred tendrá que enfrentar dinosaurios, tigres diente de sable y dragones de esta Prehistoria tan peculiar. Nada más. El juego ya salió en los Estados Unidos. Por ahora veamos este demo para ir tomandole el gusto.



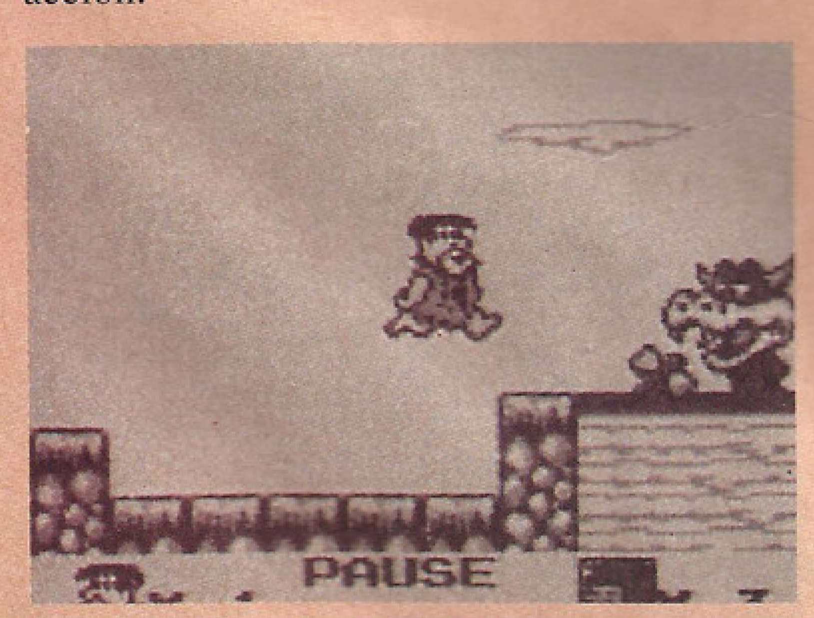
Saltá con el dino para lugares altos y tirá martillos para limpiar la zona.



Al enfrentar al primer jefe, quedate protegido junto al muro de la derecha y sólo atacá cuando él interrumpa su aliento de fuego.

Peligros pasables

No será muy difícil librar a Fred de los peligros de Bedrock: el grado de dificultad es pasable. Para defenderse, Fred sólo tiene martillos (ilimitados) que congelan a los enemigos. El panzudo personaje no es buen saltador, pero consigue saltar más alto con un dinosaurito. Como ves, la versión para Game Boy de Flintstones es bastante más sencillita que la de Nintendo 8 bits. Pero no decepciona a quien le gustan los juegos de acción.



Cuando son alcanzados una vez por el martillo, los enemigos se congelan. Y podés usarlos como escalones para lugares más altos.

TETRIS

Adelantando fases - ¿Pensabas que no había ningún truco para este clásico, eh? Pues enterate que si presionás ↓ y enseguida conectás tu Game Boy, manteniendo el comando presionado en cuanto el juego comienza, salís derecho 10 niveles más adelante del que elegiste.

MEGA MAN 2

Si estás con dificultades para detonar este juego, aquí van unos trucos que pueden ayudarte:

Energía total - para comenzar el juego con cuatro tanques de energía, digitá el password: A2, A4, B3, B4, C1, C2, D2, D3.

Enemigos de la primera fase: el mejor orden de secuencia de etapas de la primera fase es Clash Man, Metal Man, Wood Man, Air Man.

Enemigos de la segunda fase: realizá las etapas de la segunda fase en este orden y tendrás menos dificultades: Needle Man, Magnet Man, Hard Man y Top Man.

ETAPAS

METAL MAN

Password - A1, B3, B4, C3, D1, D2, D4. Si estás siguiendo el orden recomendado, vas a entrar en esta etapa con el arma del Clash Man. Es tu mejor opción para derrotar al jefe.

WOOD MAN

Password - A1,A3,C3,D1, D2, D4. Aquí vas a tener que usar el Rush Marine para atravesar las peligrosas aguas de la selva. Usá el arma de Metal Man contra el enemigo final.

AIR MAN

Password - A1, A3, B4, C3, D1, D2 , D4.

Si querés un descanso en esta difícil fase, usá el escudo de Wood Man para protegerte de proyectiles enemigos. El arma también es indicada para enfrentar al líder de la fase.

NEEDLE MAN

Password - A2, A3, B1, B4, C3, D1, D2, D4.

A cierta altura vas a encontrar teletransportadores que te llevarán al encuentro de líderes. El tele que lleva a Needle Man es el inferior derecho. Usá el arma del Air Man.

MAGNET MAN

Password - A2, A3, B1, B4, C2, C3, D1, D4.

Tomá el transportador inferior izquierdo. Las agujas de Needle Man harán buen efecto contra el jefe de la fase.

HARD MAN

Password -A2, A3, B1, B4, C2, D1, D4.

Para ir a este jefe, usá el transportador superior izquierdo. Enfrentalo con el arma de Magnet Man para ver cómo se ablanda.

TOP MAN

Password - A2, A3, B1, B4, C2, C3, C4, D1.

Sobró el transportador superior derecho, que lleva a la etapa del Top Man. El delicado guantecito de Hard Man dará un sacudón a este villano.

Dr. Willy - A1, A2, A3, B4, C2, C3, C4, D1.



Adquirilo en:

<u>En Capital Federal:</u> ● **GARBARINO S.A.** Cabildo 2027 y Suc. ● **MUSIMUNDO S.A.** Un Mundo de Música y Suc. ● **FRAVEGA S.A.** Av. Pueyrredón 460 y Suc ● **PACHI DE TODO** Av. Pueyrredón 140 Loc. 71 ● **PUERTO HOGAR** Boedo 1074 ● **THE CLOCK** La Rioja 2122 ● **RS COMPUTACION** Murguiondo 1629 ● **JUGUETERIA 1810** Av. Rivadavia 5234 ● **AUDIO PREMIER** Libertad 482
<u>En el Gran Buenos Aires:</u> ● **PA-MEL** L. N. Alem 259 Loc. 18 Monte Grande ● **CONFORT CINCO** Calle 5 Nº 912 La Plata ● **COMPUSER** Calle 8 Nº 1301 La Plata ● **R. G. B.** Calle 13 entre 34 y 35 La Plata ● **25 DE MAYO** Diagonal 80 Nº 968 La Plata ● **VIDEO THELMA** Lacarra 1965 Avellaneda ● **NATALIA** Shopping Sur Avellaneda ● **MERIGGI AMILCAR** Rodolfo López 1499 Quilmes ● **PATRICIA SCHAMITS** Moreno 511 Quilmes ● **MUEBLES SANDRA** Centenario Uruguayo 1044 Villa Dominico ● **DISCACHO** Antártida Argentina 4340 Lavallol ● **ALOISE HOGAR** Calle 12 Nº 1526 La Plata ● **POLICROME** San Carlos 1098 Wilde ● **DISQUERIA RICARDO** Crovara 994 Villa Madero ● **GALLO HOGAR** Pte. Perón 1702 San Miguel ● **BANUS S.R.L.** Pte. Perón 1308 San Miguel ● **MUNDO FELIZ** Arieta 3243 San Justo y Suc. ● **GAMELAND** Av. Luro 2976 Loc. 8 Mar del Plata ● **MILKIS** San Martín 2529 Mar del Plata.

Prince of Persia

PRINCE OF PERSIA Tengen			
Aventura			8 Mega
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

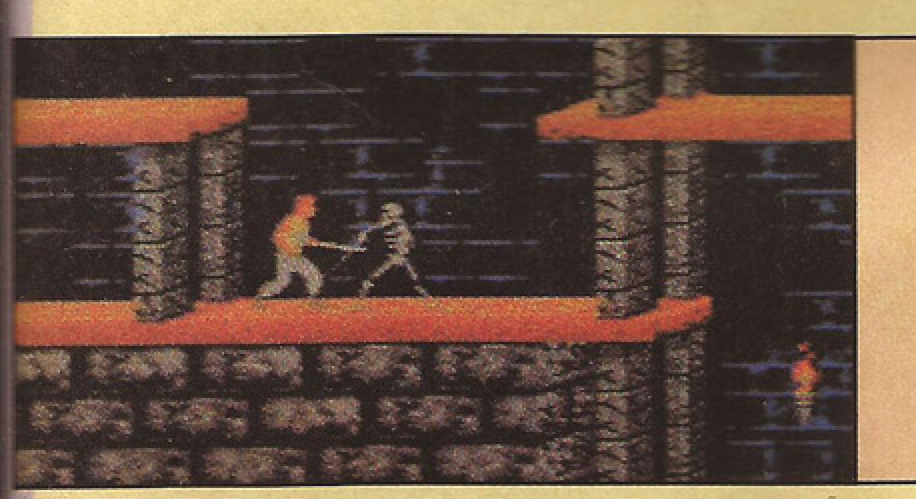
La saga está casi completa: ¡Prince of Persia tiene versiones para PC, Mega CD, Super NES, Game Boy y hasta para Macintosh! Sólo faltaba la superaventura en la pantallita del Game Gear. Y el estreno no podría ser mejor: es el primer cartucho para el portátil de Sega que usa 8 Mega de memoria. El resultado son gráficos impresionantes, con una definición muy por encima de lo común.

La historia (por si alguno no la conoce) comienza cuando el sultán de Persia viaja y el maligno visir da un golpe y ocupa el trono. Apasionado por la princesa, exige que ella se case con él. La bella princesa tiene 2 horas (120 minutos) para decidir si prefiere casarse con el horripilante visir o morir asesinada cruelmente...

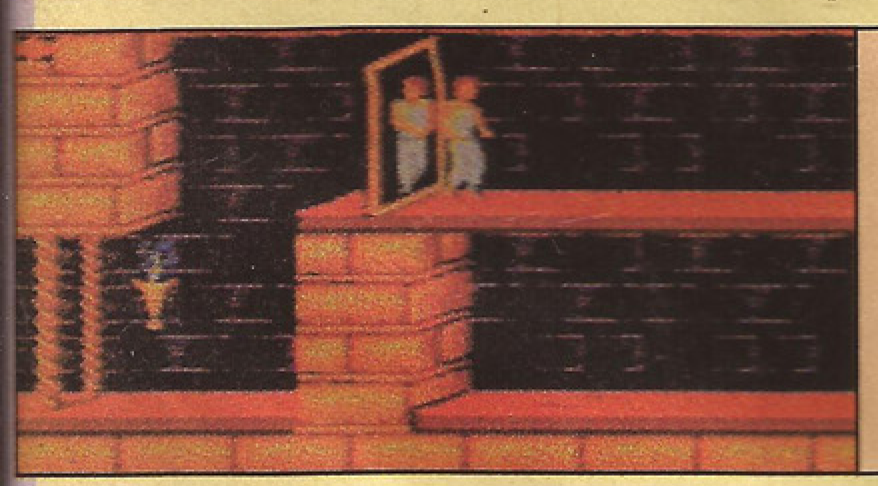
AMOR DE VERDAD

La princesa se gana el odio del visir al encontrarla coqueteando con un pobre plebeyo en pleno jardín del palacio. Vos sos el tal plebeyo y tu misión es salvar a la princesa de las sucias garras del visir. Sólo hay un problemita: estás preso y tenés no sólo que huir sino también que rescatar a tu chica. Tu tiempo es limitado (dos horas) y las adversidades son casi ilimitadas.

El castillo del príncipe de Persia está repleto de trampas. Desde ladrillos sueltos a guillotinas traicioneras, tu vida siempre corre peligro. La caminata hasta la princesa es larga y varios enemigos te forzarán a usar tu espada. Todo por amor a la princesa. ¡Corré... el tiempo vuela!



¡EL O VOS! NO DES RESPIRO A ESTE ESQUELETO ESPADACHIN. ¿LISTO? DALE CON LA ESPADA. LA PRINCESA LO MERECE:



UN ESPEJO MAGICO Y TRAICIONERO HACE NACER UN DOBLE LOCO PARA ACABAR CON VOS.

Todas las versiones de Prince of Persia tienen passwords. Ellas varían según el tiempo que vos tardás en completar la fase. Sé astuto y usá los códigos solamente cuando completás una fase, rapidito.

La oscuridad del palacete del príncipe esconde espejos, calaveras y muchos otros misterios. ¡Desconfiá hasta de tu sombra!

AQUATIC GAMES

Mega Drive/Game Gear continúan a toda máquina. Después de Terminator, Alien y muchos otros, llegó el turno de James Pond y su divertida olimpíada. Aquatic Games reúne ocho modalidades "deportivas", siempre con mucho humor. La tradicional prueba de 100 metros llanos es disputada en la tierra y en el agua. ¡Cuidado con las tortugas!

La modalidad más genial se llama Shell Shooting. Tenés que reventar los globos rojos. Pero no basta ser habilidoso. Tenés que poner a funcionar la cabeza. Criaturas babosas te ayudan a saltar y a reventar los globos. La rapidez es fundamental: tu tiempo es limitado.

Aquatic Games es una óptima diversión. Los gráficos de la pantallita no son adversarios serios de los de Mega, pero no son feos tampoco. El sonido no varía de lo que Game Gear acostumbra ofrecer. Lo mejor es competir con otros tres amigos. Hacé un campeonato y mostrale al Pond quien es el verdadero campeón.



No te caigas al agua, porque la velocidad es menor que en la tierra.

Hacé una entrenadita antes de encarar una prueba. Un atleta de verdad tiene que prepararse.

AQUATIC GAMES Eletronic Arts			
Deporte			
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



ESTES DONDE ESTES

ELECTROLAB SUPERVISION
Tú video juego personal con super pantalla, auriculares stéreo, y la mejor colección de cartuchos-juegos intercambiables.



Para jugar y jugar: en la playa, el colectivo, la pileta, el club, o en algún lugar donde tu **FAMILY GAME** no pueda acompañarte...

IMPORTA Y GARANTIZA

ELECTROLAB®

Inclán 3015 - (1258) Buenos Aires - Argentina
Tel: 941-0615/3514/0247 Fax: (01) 941-0508

Se juega con vos

¡OTRO!! P

SUPER



Hasta el momento la pelea de los portátiles por e mercado argen-tino era sólo entre Game Gear y Game Boy. Ahora se suma el Supervision, el nuevo video-juego portable. Lanzado a fines del '92 aspira a covertirse en el preferido de los chicos. ¿Lo logrará?

SUPERVISION SE JUE

Galactic Crusader
Pacboy and Mouse
Hush Blocks
Crystball

Carrier
Eagle Plan
Jaguar Bomber
Alien

Challenger Tank
Hero Kid
Linear Racing
SSSnake

Police Bust
Space Fighter
Honey Bee
Grand Prix

ORTATIL ¿Cuál es?

VISION

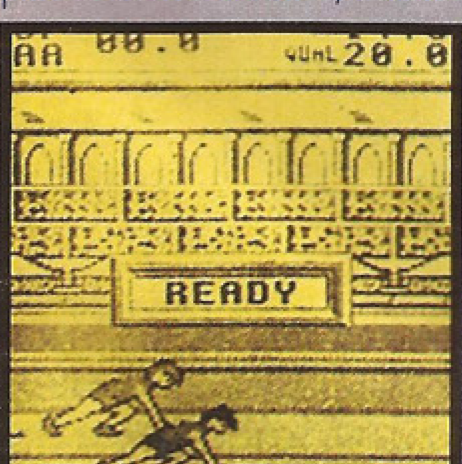
DESATORNILLANDO LA MAQUINA

Pantalla de (7x 7cm) de cristal líquido monocromático - Alta resolución: 25600 pixel y cuatro niveles de gris - Joystick de cuatro direcciones - Cuatro canales de salida con efecto stereo - Juegos intercambiables - Regulador de contraste - Regulador de volúmen - Auriculares acoplables - Con cuatro pilas comunes, funciona 25 hs. continuadas - Adaptador para corriente doméstica - Viene con un juego en memoria.

OLYMPIC TRAILS, CHIMERA Y P52 SEA BATTLE EN LA PANTALLA DE TU SUPERVISION

OLYMPIC TRAILS

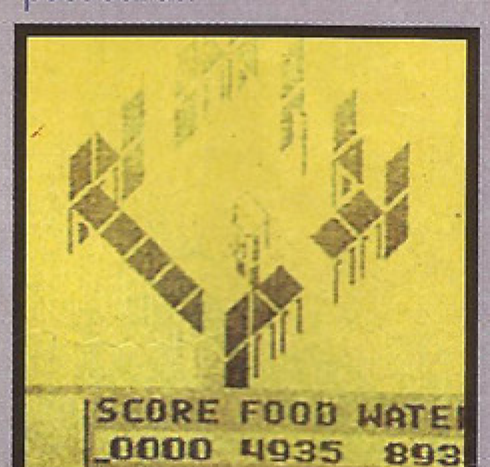
Un juego de campo con seis eventos olímpicos. Si te copa el Barcelona '92 o los games de olimpíadas de los arcades, éste te va gustar.



Mientras los atletas se están matando en la pantalla de tu máquina, vos vas a romperte los dedos para que logren una buena clasificacion. La inteligencia no es el condimento principal. Vas a necesitar una buena coordinacion y reflejos siempre listos.

CHIMERA

Se trata de una aventura combinada con esquemas típicos, pero oiriginales, de los clásicos rompecabezas.



Aquí te convertís en un astronauta abandonado en el espacio. Tu máxima ambición es volver a la tierra. Para ello es necesario que construyas tu propio camino a casa. Las paredes no van a ser tu obstáculo sino tu salvación. Manos a la obra.

P52 SEA BATTLE

La batalla comenzó. No hay tiempo que perder. ¿Todo en orden, todo tranquilo? Mejor, porque los cuatro tipo de modalidades de ataques más



las diferentes combinaciones de armamentos te van a mantener bastante activo. Los submarinos y los aviones se cruzarán por la pantalla en busca de una nueva víctima. Juego apto para gamemaníacos con dedos rápidos y mente despierta. ¿Los tenés?

GA CON ESTOS JUEGOS

Tasac 2102	Brain Power	Final Combat	Magincross
Happy Race	Delta Hero	Happy Pairs	Eagle/Ash
Super Pang	Recycle Design	Penguin Hideout	Cross/Buster
Super Block	Dancing Blocks	Po Po Team	Soccer Champion



Escrita por Frank Herbert, Duna ("Dune" en inglés) es una ficción científica completamente diferente de otras obras del género. Describe el universo en el año 10.191, que aunque sea muy avanzado tecnológicamente, es gobernado por un sistema feudal. Resumiendo, Duna es un tema para pensar. El juego que salió de esta historia también es diferente de lo que estamos acostumbrados a ver. Su mejor definición sería "una aventura táctica". ¿Captaste? No te desesperes. Aquí va una explicación básica de cómo funciona el game.



AL COMIENZO, EL JUEGO SOLO MUESTRA TRES SIETCHS. TENES QUE DESCUBRIR LOS OTROS SIGUIENDO LAS TAREAS DE LA AVENTURA.

LA PRIMERA FUNCION POSIBLE PARA LOS FREMENS ES LA MINERIA. SOLO MAS ADELANTE SERAN CAPACES DE LUCHAR CON EL EJERCITO Y LA ECOLOGIA.

DUNE / Virgin			
Estrategia			1 jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

RESERVA LOS SIETCHS DEL SUR PARA MINERIA Y LOS DEL NORTE (DONDE ESTAN LOS HARKONNENS) PARA LA GUERRA.

Trama diabólica

Vos controlás el personaje de Paul Atreides, heredero de uno de los feudos del universo que amenaza el mandato del emperador. El muchacho gana un permiso para explorar el planeta Arrakis, también conocido como Duna, el único que tiene "spice", la sustancia más importante del universo. El spice prolonga la vida y aumenta los poderes de la mente. Pero en verdad todo es un pretexto para atraer a Paul y aniquilarlo.

Conquista de Duna

Al comienzo del juego, cerca de un tercio del planeta Duna está dominado por los harkonnens, pueblo de un feudo rival. Para establecer su territorio de explotación minera, Paul debe conquistar la confianza de los fremens, rebeldes habitantes del planeta. Los fremens residen en sietchs, que son una especie de refugios. Cuanto más sietchs conquiste el personaje, más probabilidades tendrá de expulsar a los hostiles harkonnens.

Telepatía

La conquista de los territorios se hace a través del cumplimiento de tareas, y en esta parte, el juego tiene el estilo aventura. Pero para la ampliación de las bases y ocupación del planeta, es necesario usar estrategia. Por eso el juego es definido como una aventura táctica. ¿Captaste? Para viajar por el planeta, Paul usa una especie de helicóptero con alas. Pero mientras el juego avanza, el personaje desarrolla sus habilidades mentales y pasa a comunicarse por telepatía.



Al comienzo viajarás montado en este bicho extraño, el Ornithopter, que es alado. Después conseguirás un medio de transporte mejor.



Esta belleza es Shani, protegida de los fremens. Si conseguís engancharte con ella, te va a presentar a otros líderes.



No te descuides de lo que están haciendo los harkonnens. Actualizá siempre los movimientos de sus tropas.

EL TIEMPO PASA

Un detalle interesante del juego es que muestra cómo pasa el tiempo. Nace el día, cae la tarde, llega la noche, y el cielo va cambiando de color en cada fase. Estos cambios son muy lindos, con colores fuertes y tonos degradé. Pero eso no es sólo para adornar: la productividad de tus minas debe ser rigurosamente controlada de acuerdo con el tiempo. Tenés que tener noción de las horas y días para ganarle al emperador, que es un verdadero tirano. Hasta el día en que Paul vence.

Configuración Mínima

PC AT 286, con Hard Disk y monitor patrón VGA. Obligatorio el uso de placa de sonido (si querés oír alguna cosa, claro).

Este es el penúltimo capítulo de la novela. En él veremos cómo dirigir el submarino y, por fin, llegaremos a Atlantis. Pero no te alegres mucho. No sabés la trampa que te espera en el continente perdido. Coraje.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Comandos del Submarino

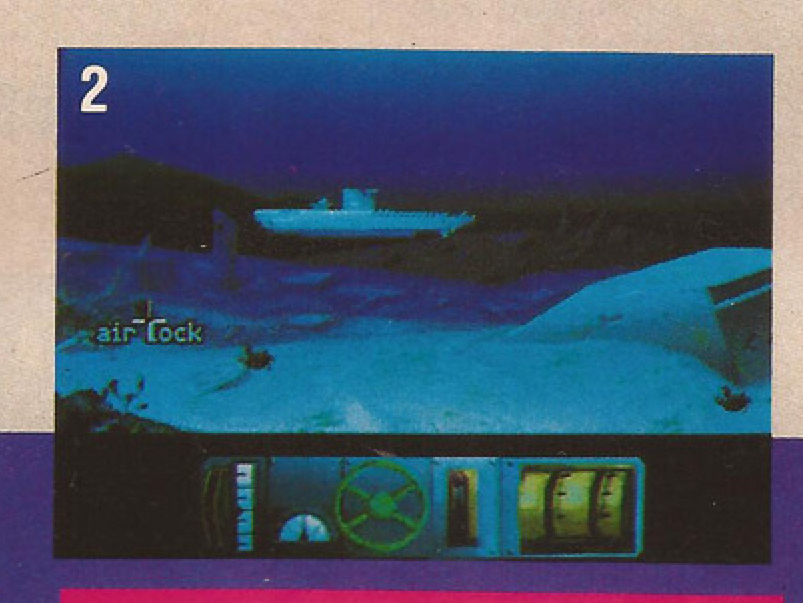
Para llevar el submarino alemán a la entrada secreta de Atlantis, tenés que encontrar cuatro comandos. El primero que podés encontrar es la palanca (flugeldufel) que controla la profundidad del submarino. Sólo que, al intentar usarla, la palanca se quiebra. El truco es sustituir este comando por algo que veremos más adelante. En la popa (parte de atrás del navío) vas a encontrar los comandos para controlar la velocidad (ausgescanitzl) y la dirección (krals-kefarben). Están delante tuyo, basta encontrarlas con el cursor. El cuarto comando (foto 1) se encuentra en el mismo lugar en que Sophia está presa: es una especie de timón llamado emergency rudder control weel.

Primera palanca

Cerquita del timón vas a ver una especie de destapador (plunger). ¿Sabés para qué sirve? ¿Qué tal usarlo para esa palanca quebrada de la torreta?

Dirigiendo el submarino

Después de reunir los cuatro comandos, podrás conducir el submarino hasta la entrada secreta de Atlantis. Hacé que la nave entre por el agujero que muestra la foto 2 (air lock).



En la foto 1, Indiana llega a la sala de comando. En la 2 (encima), conduce el submarino a la entrada de Atlantis. En la foto 3, llega a la sala de máquinas (Machine room).

Entrada del Laberinto

Al lado de la puerta, en la sala de la antorcha; hay una estatua con un spindler (esa estaquita para ensartar las piedras). Colocá las piedras, disponiéndolas en la combinación pedida y se abrirá la boca de la estatua. Colocá una piedra de orichalcum en la garganta de ella y se abrirá una puerta, revelando un misterioso laberinto.





Llave

Para alcanzar este comando, tenés que encontrar la llave que abre la sala donde se encuentra. Andá a la popa y encontrá un pan y fiambres. Hacé un sandwich con esto y guardalo. En seguida, tomá una taza de porcelana (porcelain mog) y usala para guardar el ácido de batería, que se derrama en el piso de abajo. Caminá hacia la proa, entrando en la sala al lado de donde está el Coronel Canner: vas a encontrar una caja fuerte, en cuyo interior están las piedras y la llave que destraba el timón. Tirá el ácido en la caja y se derretirá, permitiendo que tomes los ítems.

Timón

Bajá hasta la sala vecina en la que Sophia está presa y hablá con ella por la ventanilla. Pedile que distraiga al guardia mientras vos das la vuelta para entrar en la sala. Sophia dará un final sorprendente a esta estratagema y vos podrás destrabar el timón.

Items

En el primer laberinto, tenés que encontrar los siguientes objetos: salchicha (que sirve de almuerzo para un guardia), bronze spoket weel y bronze gear (dos piezas circulares), rib cage (caja toráxica), y una cup (tazón de cemento). Para pasar por el agujero entre vos y la cup, usá la escalera. La localización de los ítems es al azar. Tenés que husmear en el laberinto, sin lamentaciones.

Por fin Atlantis

Al llegar a Atlantis, vas a quedar maravillado. Es todo oscuro y fascinante. Pero cuando buscás a Sophia percibís que no está ahí. Fue de nuevo raptada por los alemanes. Continuá revisando el lugar hasta encontrar una escalera. Usala para subir una pared empinada y muy sospechosa. Al subir, recogé la escalera y guardala. Allí cerca hay una caja de piedra. Abrila y vas a encontrar una especie de antorcha. Colocá un orichalcum en ella y aparece la luz en el trozo.

Más orichalcum

Todavía en el primer laberinto, andá hasta la sala lava room. Hay un orificio tallado en la pared y un pedestal. Colocá la cup sobre el pedestal y ensartá la cabeza de estatua en el orificio. Esto será suficiente para desviar el curso del río de lava hacia la cup. Cuando ésta se llene, tomala y andá a una sala llamada machine room (foto 3). Colocá una bronze spoket weel del lado derecho de la estatua que tiene el tazón en la mano. Subí al descansillo encima de la estatua e incliná la cup llena de lava en el embudo de ahí arriba. La máquina va a procesar la lava, transformándola en 10 trozos de orichalcum. ¿Te gustó? Bien, después de esto vamos deteniéndonos aquí. Preparate para el último capítulo. Hasta la vista, baby.

PARA QUIEN NO LO SEPA

Presentamos este juego en el número 7, pero la serie de Trucos comenzó en el número 10.
Configuración mínima: PC AT, 16 MHz, con monitor VGA, Winchester de 20 Mega y mouse.


AMETRALLADORA
- Puede reemplazar al joystick
-Tiene Start, Select
y Control de dirección en cruz
- Gatillo para disparar balas en forma auto-
mática o semiautomática
y el comando Hyper para lanzar bombas
- Mira para apuntar y efectos de sonido con
parlante incorporado
PARA GANAR
HAY QUE TENER
LAS MEJORES
ARMAS
TALENT
PISTOLA LASER
Mira común - Rayos infrarrojos
BIT
ARGENTINA
SERVICIO TECNICO: Av. Independencia 3485 - (1225) Capital Federal - Tel. 93-3080

MORTAL KOMBAT

Estás en los dominios de Shang Tsung, un viejo emperador oriental. Su desafío no es para cualquiera: derrotar una serie de luchadores peso pesado, con el penúltimo jefe con cuatro brazos, y finalmente, el propio Shang Tsung.

Pero atención: si adorás a los Ositos Cariñosos, a Gasparín o a cualquier otra cosa del tipo diversión ingenua, puede ser que no te guste Mortal Kombat. El game transcurre dentro y fuera de un templo oriental y está lleno de golpes, sangre que chorrea y crueldades, como arrancar el corazón, decapitar o bien quemar al enemigo hasta que quede sólo el esqueleto.

Mortal Kombat tiene buenos luchadores, con golpes variados y difíciles, altísima definición, imágenes digitalizadas al estilo Pit Fighter, colores variados y gráficos bien definidos. Su procesador tiene buena velocidad, lo que acelera los comandos y los detalles gráficos. En el fondo de la pantalla, hay movimientos en tres dimensiones que vale la pena observar: cuando un luchador es arrojado por el aire, aparecen trineos y platos voladores entre nubes, y se puede observar al emperador Shang sentado mirando los combates. Mortal Kombat tiene, como mínimo, unos 80 Mega. Es un juego más que pretende reemplazar a Street Fighter 2.

LUCHADORES

Estos son los luchadores que podés comandar. Aprendé las mañas de cada personaje y lucite en este campeonato de luchas marciales.

KANO

Kano es el único cyborg y no es rápido. Adora los corazones, y los arranca de adversarios vivos, además de tener un sonic parecido al de Blanka, de Street Fighter 2.

Cabezazo - apretá el botón High Punch cuando estés cerca del enemigo.

Sonic - mantené apretado el botón Block y mové la palanca del Direccional 360 grados en dirección opuesta a la posición del enemigo.



Golpe mortal - acercate y usá ↓, ↘, →, ↓, + Low Punch

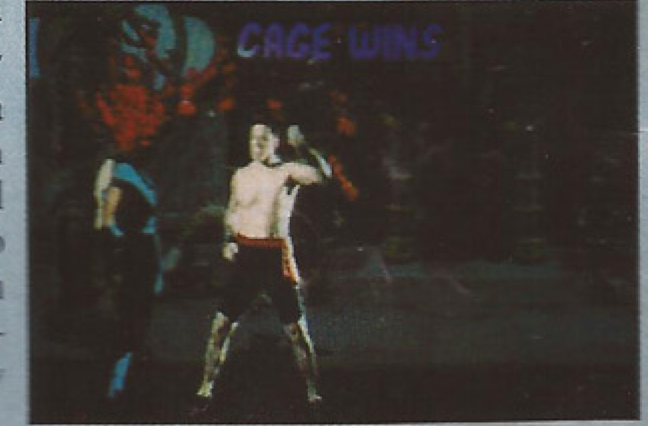
Cuchillo - mantené apretado el botón Block y usá ← → rápidamente.

J. CAGE

Tiene muchas habilidades semejantes a las de Ryu. Johnny Cage es muy rápido, su patada tiene una bonita superposición de imágenes y su golpe fatal arranca la cabeza del enemigo con un gancho. Cuando vence en combate, Cage se pone los anteojos oscuros, hincha el pecho y cruza los brazos. Superior, ¿no?

Tijera con puñetazo - botones Block + Low Punch simultáneamente.

Bola de fuego verde - ←, ←, → + Low Punch



Golpe mortal - →, →, → + Low Kick

Patada - ←, ←, → + Low Kick

SONYA

Sonya es una linda chica, mucho mejor dotada que Chun Li. Es rápida y tiene una buena variación de golpes además de gozar del potencial para volverse una sex simbol de los videogames.

Su voladora sirve como desplazamiento estratégico y su golpe mortal es uno de los mejores, según la muchachada: Sonya manda un "beso fatal" que quema la carne del adversario, dejando sólo el esqueleto. Una muchachita delicada, sin duda.

Voladora - →, ← rápida y repetidamente + High Punch



Golpe mortal - →, →, ←, ← + Block

Plantar bananero con golpe de talón - llegá cerca y usá simultáneamente ↙ + Low Punch + Block + Low Kick

Rayo color de rosa - →, ← rápida y repetidamente + Low Punch.

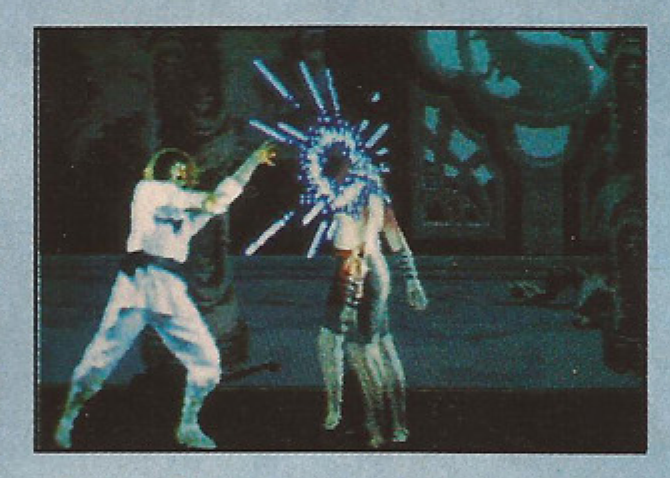
En fase de bonus, Cage rompe bloques de madera por la mitad.



PODES DIVERTIRTE EN LAS FASES DE BONUS. SOLO TENES QUE CONCENTRARTE Y RECIBIR LA PUNTUACION.

RAIDEN

Es uno de los luchadores más poderosos, siempre que se lo use bien. Raiden usa un típico sombrero chino. Su rayo de luz es fulminante, su teleportación es rápida y linda, sus golpes son aplicados con mucha agilidad y su golpe final impacta: suelta un rayo que revienta la cabeza del adversario. ¡Saquen a los niños de la sala!



Torpedo - ←, ←, → + Low o High Punch

Teleportación - ↓, ↑ rápidamente

Golpe Mortal - →, →, ←, ←,← + High Punch

Rayo de luz - ↓, ↘ ,→ + Low Punch

SUB ZERO

Sub Zero es un enmascarado con ropa negra y azul. Es un luchador de habilidades medianas. Tiene un rayo congelador que paraliza al enemigo por algunos segundos. Además, a Sub Zero le gusta exhibirse: levanta la cabeza decapitada del perdedor.



Golpe mortal - →, ↓, → + High Punch

Zancadilla - ↙ + Low Punch + Block + Low Kick simultáneamente.

Rayo de hielo - ↓, ↘ , → + Low Punch. Fijate en el jefe Shang Tsung sentado detrás esperando que le toque su turno.

SCORPION

Tiene un aspecto parecido al de Sub Zero, pero en amarillo y negro. Y posee habilidades equivalentes a las del enmascarado exhibicionista, pero su teleportación no es de las mejores.

Scorpion usa un dardo que atraviesa y empuja al adversario y es razonablemente rápido. Su golpe fatal: se saca la máscara y pulveriza al enemigo con un chorro de fuego. ¡Su rostro es una sorpresa!



Atravesar y empujar - ←, ← + Low Punch

Teleportación - ↓, ↙ , ← + High Punch

Golpe Mortal - Block + ↑, ↑

LIU KANG

Liu Kang es más o menos como Ken. ¡Es el luchador más rápido, más fuerte y con una voladora que revienta todo! Su golpe fatal no debe ser descripto para no acabar con la sorpresa de los jugadores. Vale la pena descubrirlo solo.



Voladora - →, → + High Kick

Bola de fuego naranja - →, → + High Punch

Golpe mortal - Direccional a 360 grados en dirección opuesta de su adversario + Low o High Punch.

DESPUES DE HABER ARRASADO A TODOS LOS PERSONAJES INDIVIDUALMENTE, TENES QUE ENFRENTARLOS DE NUEVO, ESTA VEZ EN PAREJAS.



VENTAS
POR MAYOR Y MENOR DE
CONSOLAS

Distribuidor de Bit Argentina

FAMILY GAME
VIDEO SYSTEM

MEGA DRIVE

GAME GEAR

PC ENGINE

y más surtido stock
de cartuchos
y joysticks

ARENALES 3638 - CAPITAL - 71-8527
AV. PUEYRREDON 1817 - CAP. - 806-9926
FAX: 805-5625 a nombre de Eduardo Szteinberg

SABADOS Y DOMINGOS ABIERTO TODO EL DIA



FAMILY GAME

Nintendo

SEGA

GAME BOY

SERVICIOS

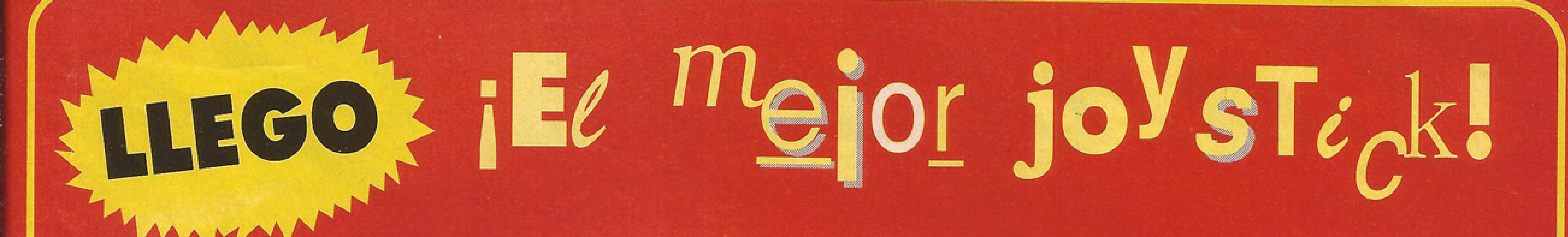
IMPORTADOR DIRECTO
DE CARTUCHOS

VENTAS POR
MAYOR Y MENOR

SOLICITAMOS
DISTRIBUIDORES

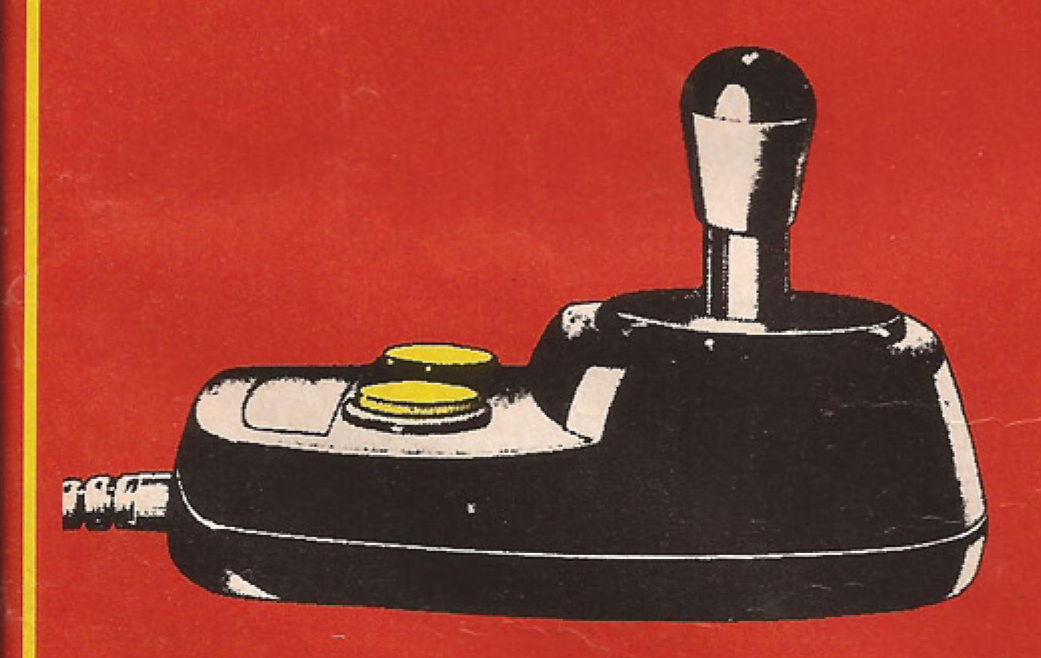
SABADOS
ABIERTO

Güemes 4371 - Capital
A una cuadra de Plaza Italia

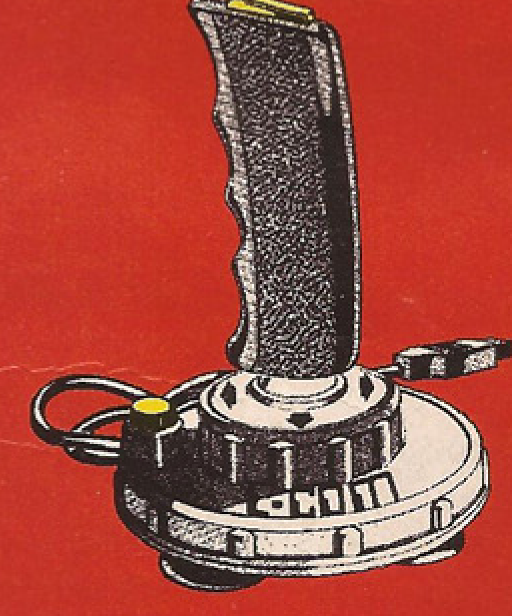




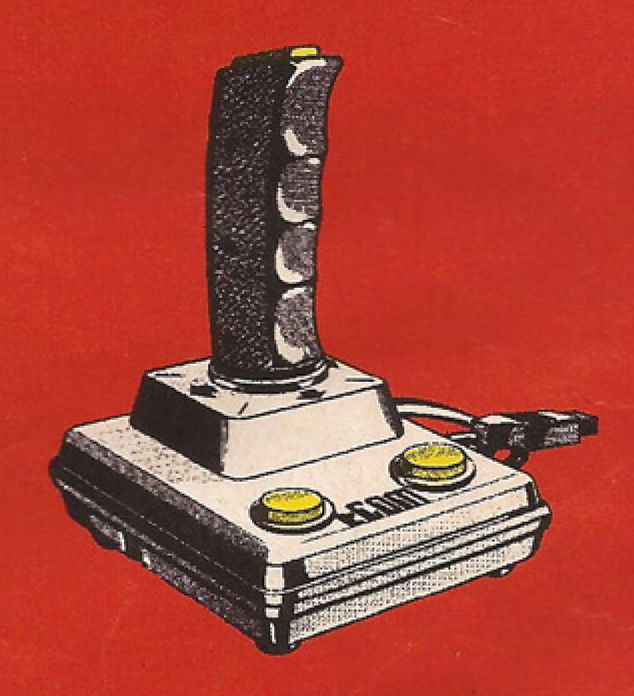
Y TAMBIEN LA LINEA "ATARI"



MOD. WINNER
(2 disparadores)



MOD. STANDART
(2 disparadores)



MOD. STELL 1
(3 disparadores)



DE SIEMPRE
LOS MEJORES

VENTAS POR MAYOR

Industria Argentina

SGTO. CABRAL 202/04 - TEL.: 208-2740 - 1870 AVELLANEDA

Cartas



CION - ATENCION - ATEN

QUEDAN DESAFIOS PENDIENTES DE ACTION GAMES Nº 11.

A continuación los transcribimos:

Para John C. Mayan:
En el Star Tropics de Nintendo me quedo estancado en el nivel 5, donde hay que tocar un piano gigante. ¿Qué hay que hacer para pasarlo?

Para Martín Roqueiro:
¿Cómo paso la pantalla en el salón (donde está la rueda de los signos) en el juego Facination?¿ Cómo puedo entrar en el aeropuerto en el Larry 2, después de vestirme de mujer? Agradecería cualquier truco para el juego de PC: Volfield.

Para Sebastián M. Cheri:
Necesita algunos trucos para Ninja Cruzaeders de Family Game y saber como pasar el monstruo de la fase 5-2 en el Finh Battle.

Para Carlos Federico Flores:
No sé cómo entrar al Soda Lake en el Super Mario World de Super Nintendo, ya que no sé cómo hacer para que Mario infle y desinfle la capa y se mantenga sin tocar los serruchos de final de fase.

RESPUESTA A LOS DESAFIOS

Para Pablo Lastochi

Hola, me llamo Mariano Mera y vivo en 3 de Febrero, Gran Buenos Aires. Tengo 12 años y un Family Game.

Primero, quisiera felicitarlos por su revista que es la mejor que he leído y además es diferente a las otras porque hace participar constantemente en fabulosos concursos. Su ranking es lo mejor. No es por agrandado pero he ganado muchísimos juegos: The Simpsons 1 y 2, Mega Man 1, 2, 3, 4, Robocop 2, Super Mario 1, 2 y 3, Street Fighter 2 y 3, Wacky Races, Chip & Dale y Punch Out.

Les tengo que hacer unas preguntas:

¿Por precio, me conviene una Mega Drive o una Super Nintendo (cartuchos y consola)?

Tengo la solución para Pablo Lastochi quien no puede pasar el Elevator Shaft: hay que agarrar unos tubos amarillos que hay en la pantalla (uno está al comienzo). Con él le podés pegar a las máquinas además de las que tiran gases. Si te empiezan a chupar o empujar pegales con el palo sino podés hacerlo corré.

Estoy de acuerdo con Rodolfo, Federico y Carlos Pellegrini en que Street Fighter 2 no puede liderar el Top Ten pues lo superan otros juegos y sus gráficos y sonidos no son de lo mejor; ejemplo: Street Fighter 3 es mejor que el 2.

P.D.: Es la mejor revista que he leído. Algún día espero que sea quincenal pues apenas llego a mi casa la leo toda y entonces me queda todo el mes para esperar. La leo como 4 o 5 veces. Los amo a todos.

Duda: ¿Cómo tengo que hacer para ser piloto de una estrategia de un juego que publican en la revista?

Mariano Mera
3 de Febrero

ACTION GAMES:
Respondiendo a tu pregunta te decimos que no hay precios del todo uniformes para las máquinas y cartuchos que mencionás. Hay veces que en determinado comercio una es más cara que la otra. Pero te vas a otra casa y otra es más cara que la primera.

Muy pronto habrá una sorpresa para todos aquellos que quieren ser pilotos o vencieron los desafíos. Ese es tu caso.

Chau, man.

Para Patricio Parachú- 1

Me llamo Diego, tengo una PC y va la solución para Patricio Parachú en el Indiana Jones IV.

Para salir de las catacumbas, cuando empezás, agarrá las 3 cabezas y poné 1 en la plataforma, entrá por la puerta y en el otro cuarto usá el látigo para agarrar la cabeza. La puerta se va a cerrar pero vos cruzate con la cabeza. Después andá hasta otra puerta cerrada con otra plataforma, poné las 3 cabezas y entrá.

Entrá en la puerta de arriba, seguí hasta encontrar un pozo con una piedra, usá el bastón de Sterhart con la piedra para tirarla. Volvé para donde entraste pero andá a la otra puerta y seguí hasta encontrar una cabeza, usá el bastón otra vez, pero ahora en la boca de la estatua, vas a subir por un ascensor, agarrá la caja dorada y abrila.

Andá donde esta Sophia y andá para el fondo hasta otra puerta con un agujero, convencé a Sophia para que suba (tenés que admitir tu miedo a las serpientes), pedile a Sophia que guarde el medallón en la caja dorada. Después empezá a recorrer las salas que hay a través de las puertas y en cada sala usá el detector de Orichalcum.

Cuando apunta al muro usá el palito (Ship Rib) para encontrar una puerta, abrila.

En la sala del mapa usá las 3 piedras en el círculo y averiguá la combinación. Cuando se abra una puerta, entrá.

Cuando el nazi te apunte con la pistola dale las piedras, de lo contrario sos hombre muerto. Cuando se vaya usá el palito en el muro de rocas.

Ahora que terminé de ayudar al prójimo quisiera que me ayuden a mí. Quisiera que me digan como pasar el Shopping en el Space Quest IV.

Antes de terminar quisiera, como muchos ya lo hicieron, contradecir lo que dijo Mauro Cerícola sobre la revista, esa no es la forma de criticar a una revista tan buena como Action Games.

Saludos para Jonathan Pita. Sigan Así.

Diego De Carlo
Capital

Para Patricio Parachú- 2

Hola, me llamo Sebastián, alias "Bart", tengo 15 años y hace mucho que colecciono la revista y tengo ganas de escribirles.

Me encanta la revista, la forma en que la redactan y sobre todo la parte de arcades, que podrían extenderla un poquito más.

Tengo dos dudas para plantearles:

1 - Yo tengo un Family Game y hay cartuchos (generalmente de alquiler en varios lugares) que cuando los coloco en mi consola no funcionan, en la pantalla no aparece nada. ¿Qué puede ser?

2 - Ha salido el Street Fighter 3 para Family y está genial, tiene en total 9 jugadores de los cuales 3 ya son conocidos, 3 nuevos y 3 jefes.

Para que sepan yo soy un STREETMANIACO y quería pedirle a la redaccción de la revista POR FAVOR !!! publique todos los golpes de todos los personajes en los próximos números (compensando que en el N°10 no pusieron casi nada de Nintendo).

Quería aceptar el desafío de la revista y responderle la duda a Patricio Parachú:

En el Super Mario Bros. 3, en la parte de los mapas de los mundos tenés que apretar B (que la presionás para usar lo que agarraste) y SELECT para tener un amplio menú de armamento para Mario.

Quería mandarle los códigos y un truco para escuchar músicas y efectos sonoros del Batman 2, Return of Jocker para Family:

2-1 N M L L
2-2 N W K L

3-1 L G Z Q
3-2 G P T W
4-1 G N X F
4-2 K H C N
5-1 Q G V N
5-2 W B Z T
6-1 F F H G
6-2 C K Q G
7-1 G P Z T (el nivel 7 no posee división ya que al terminar éste te enfrentás con el Guasón)

Para obtener las melodías y efectos especiales del juego en el menú o en la presentación, tenés que pulsar simultáneamente A y START.

Espero que les haya gustado mi carta y que la publiquen pronto. Chau.

P.D.: Tendrán noticias mías muy pronto con más trucos para todos mis colegas gamemaníacos. Se los prometo.

hasta la vista man

Sebastián "Bart" Callejas
Capital
También le respondieron:
Fernando Ariel Ferro - Ezpeleta
Rodrigo A. Lorenzo Durán - Avellaneda
Damián Bulbulian - Ituzaingó

Para Silvia Andrea Madoglio y Patricio Parachú- 2 Bis

Esta es la quinta carta que les escribo y espero que se publique, Mi nombre es Pablo G. Castillo, tengo 15 años, y estoy en tercer año comercial.

Les cuento que decicí dejar los videogames (no se por cuanto tiempo). Llegué a terminar cuarenta juegos y tengo la estrategia, los trucos, los passwords de cada uno de ellos. Paso a detallar los nombres:

- ASTANYAX-STREET FIGHTER II- BATTLETOADS- SUPER MARIO BROS.III-ROBIN HOOD-SIMPSONS I-TERMINATOR II-TOTAL RECALL-THE FLINTSTONES-FETER'S QUEST-TORTUGAS MUTANTES NINJAS III- SUPER BATMAN II-ROBOCOP III-BAD DUDES-ROCKETEER-AVENTURAS EN EL REINO MAGICO-SILVER SURFER-TOKI-ROCKMAN III-ROBOCOP II-THE LITTLE MERMAILD-1942-BATMAN I-DOUBLE DRAGON III-TOM Y JERRY-CONTRA-GHOSTBUSTERS-BUGS BUNNY THE CRAZY CASTEL-TORTUGAS MUTANTES NINJAS II-KARATECA-SUPER MARIO BROS I-DOUBLE DRAGON II-DEPREDATOR II-SUPER MARIO II-SUPER MARIO 10 (KUNG FU MARY)-THE SIMPSON III (KRUSTY FUN HOUSE)-STREET FIGHTER I-TINY TOON-STAR TREK-THE ADAMS FAMILY-1943-M.C.KIDS-

Los lectores que tengan alguna duda sólo tienen que discar 623-3046, sino escribir a la dirección: Diego De Rojas 180 C.P. (1714) - Ituzaingo-... y les contestaré lo que me pidan sobre los juegos que los tengan trastornados.

Quisiera que me respondan las siguientes preguntas:

1- ¿Dónde puedo conseguir los libros del Game Genie que tengan las claves de los nuevos juegos de NINTENDO?

2- ¿Cuándo habrá una competencia de videomaniacos?

3- ¿Cuándo habrá un nuevo concurso?

También tengo preguntas y respuestas para el desafío propuesto por ACTION GAMES, empezamos por las preguntas:

1- ¿Cómo hago para vencer a Mike Tyson del juego Punch Out?

2- ¿Hay alguna estrategia para el Dragon's Lair?

Respuestas a los desafios propuestos por:

- Patricio Parachú (Action Games N°10) Game: Super Mario Bros. 3

Como ya se sabe existen cartuchos piratas y consolas piratas por eso el truco no te sale. Pero precionando B y SELECT conseguirás el objeto que desees (Ojo: el truco solo sirve para Mario y no para Luigi)

- Silvia Andrea Madoglio (Action Games Nº 10) Game: Misión Imposible

Passwords:
Misión 2: HMPR
Misión 3: KMVW
Misión 4: XDGJ
Misión 5: TVJL
Misión 6: QBYZ
Clave para la computadora: MTKN

Espero que haya dejado satisfechos a estos gamemaníacos. También quisiera ser columnista de la revista (haciendo lo que pueda).

Quisiera hacer un pedido: Por favor los que tengan Game Genie que se comuniquen conmigo y me digan algunas claves, Gracias,

En esta carta queria poner algunos trucos pero me di cuenta que seria muy larga. No me queda más por decir, Gracias, Gracias, Gracias...

Pablo G. Castillo
Ituzaingó
Tambien le respondieron a Silvia Madoglio:
Maxi - Capital
Gabriel Laureiro - Merlo
Leandro S. Gómez - Avellaneda

ACTION GAMES:

Disculpanos que no te publiquemos las respuestas a Bragalini, Rebecchi y Locurto. Estas ya fueron contestadas y lamentablemente no tenemos mucho espacio.

Respueta Nº 1: Algún comerciante amigo que te lo banque. Respueta Nº 2: No faltará mucho tiempo. Respueta Nº 3: Siempre hay alguno pero el mes próximo habrá más.

Nos maravillaron todas las estrategias y passwords que tenés. Y nos parece de re-onda que las pongas a disposición de los gamemaníacos.

Tenemos muy en cuenta tu ofrecimiento de columnista. Ya te vamos a pedir algo.

Lo único que te podemos ofrecer, por ahora, es un merecido lugar en la lista de Winners del Videogame. Además, te convocamos a mandar la mayor cantidad de trucos que puedas. No te hagas problema por el espacio que ocupe. Te lo vamos mandando en partes.

¡Gracias, Gracias, Gracias!...

DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaníacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de esta sección están señaladas sus dificultades. Entre todos los que respondan se sortearán remeras de ACTION GAMES.
Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

DESAFIO - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

Cartas Ga



Para Silvia A. Madoglio - 2 Glenda Locurto y Alejandro Imbriano

Hola, supergamemaníacos editores de la revista Action Games. Les escribo para solucionarles los problemas a Glenda Locurto, Patricio Parachú, Silvia Madoglio y Alejandro Imbriano.

Vamos por orden:

Glenda: Sobre Home Alone, vidas infinitas no se puede, pero si juntás los pedazos de pizza se te recarga la energía, y la colonia se hace invisible.

Silvia Andrea: En el Top Gun si seleccionás 1 Player Game tenés que ir pasando de misión en misión, primero elegís los misiles y luego empieza tu misión. Jugá con el turbo del joystick y tené apretado el botón de tiro y cuando te viene un avión te saldrán automáticamente uno o dos misiles, y con el otro botón acelerás la velocidad. Abajo tenés el radar, el punto del medio sos vos, y los de los costados son los enemigos y con dos toques para la izquierda o la derecha das un giro de 360 grados. OK.

Alejandro: En la fase Green Hill 2 del juego Sonic tenés una vida escondida. Avanzá por lado izquierdo inferior de la parte de abajo del suelo y pasá por la pared y encontrarás la vida.

Bueno, me despido y me gustaría que pongan posters en la revista. Sigan así.

Damián Bulbulián
Ituzaingo

Para Pablo García

Les escribo antes que nada para felicitarlos realmente, por el trabajo que todos los meses publican para nosotros. De verdad, la revista es fabulosa.

Bueno, también quería contestar el desafío de Pablo García, que preguntaba cómo pasar la segunda puerta en el juego X-Men, para PC.

Aca va: Debés cambiar el personaje a Night Crawler (que es el gato) y usar el Mutant Power en esa caja con barrotes, y aparecerá una llave. Esa llave es la que abre la puerta.

También quería pedirles a todos los Gamemaníacos PC, que me ayuden con el juego Police Quest, ya que en la parte de tener el Cadillac no puedo moverme, ya que dispara (el chabón del auto) a diestra y siniestra.

O.K., espero que publiquen la carta y también espero que a Pablo le sirva mi ayuda. Sin nada más que decir, los saludo deseándoles lo mejor para Uds. y su revista. Chau.

Gustavo Gabriel Rago
Capital

Para Jorge Amar

Qué tal? Mi nombre es Leandro S. Gómez. Es alucinante la idea del desafío pués son los videomaníacos los que pueden expresarse libremente.

Contesto el desafío de Jorge Amar sobre el Triple Jump de Barcelona '92, es el siguiente:

Tenés que correr hasta la línea ancha, unos milimetros antes saltá calculando la longitud y cuando vas a realizar el segundo salto lo tenés que hacer saltar pero toda la arena y con el cursor hacia la derecha.

El truco que más me gusta que es de un game clásico, el Super Mario Bros. 1 es: Apretando los botones B y SELECT (cuando hayas perdido todas las vidas) aparecerás en el mismo nivel en que perdiste.

Re-Godbye friend.

Leandro S. Gómez
Avellaneda

Para Verónica Mohando

Hola otra vez. Esta vez voy a resolver el problema de Verónica A. Mohando con el jefe de la fase 4 de Castlevania 1, y voy a darle los passwords de Misión Imposible a Silvia A. Madoglio.

Bueno Vero, te explico más o menos como matar a Frankestein:

Primero tratá de llegar con toda la energía, y sino cuando entres en la puerta, que más adelante hay un bicho de cuello largo, matalo por la espalda, y después donde termina el cuello, pegá un latigazo y te va a dar energía, pero cuidate que no te toque, porque te saca cuatro líneas de energía.

Ahora seguí muy bien los pasos que te voy a dar: Antes de enfrentar al jefe, tratá de llegar con la cruz o sino con el cuchillo, pero mas fácil es con la cruz. Bueno, cuando aparezca el jefe, subite a la plataforma derecha de abajo y empezá a tirar latigazos sin parar hasta que el bicho que está en el hombro del jefe quede congelado, después bajá de la plataforma y empezá a tirarle con (arma) la cruz hasta matarlo.

¡Cuidate de las balas que te dispara el bicho! Después ya no vas a tener problema para matarlo. Ahora te digo como matar a Drácula. Su punto débil es la cabeza. No es necesario tirarle armas, contá dos segundos y pegale un latigazo en la cabeza, y cuando te dispare, saltá y pegale otro latigazo. Movete de izquierda a derecha porque puede aparecer abajo tuyo, pero de eso no te preocupes, lo hace de vez en cuando. Después que lo mates seguile disparando siempre en la cabeza porque se transforma en un monstruo.

Para matar al monstruo, necesitás el frasco de fuego que está en la última vela de la izquierda de la pantalla, tirale un frasco y pegale latigazos en la cabeza y repetí la jugada hasta que lo mates. No va a ser fácil, practicá mucho. Chau Vero.

Espero que te haya servido de algo mi estrategia.

Hasta la próxima.

P.D.: ¡¡Aguante Action Games!!

Gabriel A. Laureiro
Merlo - Buenos Aires

Agradecemos a toda la banda de gamemaníacos que nos mandaron las respuestas al desafío. A varios, se le podaron solamente algunas líneas ya que respondían cosas que estaban contestadas en este número o en otros.

Todos ustedes, amigos, se ganaron una remera de Action Games por ser auténticos Winners del videogame. Además pasan a integrar la lista de los N°1.

A todos le mandamos un beso, un apretón de manos, un abrazo o todo junto; además del humilde y sincero reconocimiento de todos los que hacemos Action Games.

Hola otra vez, soy Carolina Beltramo de Rosario. ¿Me recuerdan? Ante todo quiero agradecerles que hayan publicado mi carta y que la hayan contestado. También quiero agradecer muchísimo a Pablo Gastón Girge y a Federico Coda Zavetta por haber respondido mi duda sobre Circus Charlie.

Me gustaría que en otros números, si es posible, publicaran las estrategias completas de: Tale Spin, Home Alone y Home Alone 2 (Lost in New York) para Nintendo-Family Game. Desde ya se los agradezco.

Tengo un problemita, como ya les dije en la carta anterior, yo tengo el cartucho de Turtles 2 y ustedes en el N°7 publicaron en la Sección

nemaníacas

Top Secret de Nintendo una secuencia para seleccionar fases y número de vidas. pero en mi cartucho como es de Family estas claves no funcionan. Quisiera saber si hay algún tipo de secuencias para Turtles 2 para Family Game.

Ahora si me lo permiten, quisiera contestarle a uno de sus lectores, precisamente a Ivan Alexis Ivanof de Vicente López, quien escribió una carta bastante larga que más bien parecía una novela de Stephen King o la tercera parte de Terminator. En su carta no hace más que criticar a la revista y en esas críticas estoy yo misma incluída ya que hace mención sobre mi opinión sobre las revistas españolas.

Yo soy partidaria de aceptar todo tipo de críticas ya que así veo los errores y defectos tal como los ven los demás y trato de superarlos y corregirlos. Pero así como yo acepto las críticas, creo que Iván debería aceptar y respetar las opiniones de los demás. En todos los niveles y aspectos vamos a encontrar gente que piensa diferente de nosotros pero no por eso debemos criticarlos. Además, para mayor información de Ivan quiero que sepa que yo no leo "cabeza abajo" ni soy menos inteligente y que comprendo perfectamente el español en todas sus formas. Lo único que quise decir es que no se entiende nada, eso es por el lenguaje técnico y argumental que emplean para explicar los juegos, en vez de hacerlo con un texto simple y sencillo explicando fase por fase cada videojuego como lo hace Action Games.

Perdonen por el tiempo que les hice perder con esta carta en la cual la mitad de ella es por un motivo personal. Pero ustedes son el único medio que tengo para esto.

Ahora sí permítanme hacerles una última consulta: quisiera saber si el Game Genie puede ser utilizado en las consolas de Family Game. Bueno, no les robo más tiempo y muchas Gracias por todo. Espero que publiquen esta carta lo antes posible. Hasta pronto.

Carolina Beltramo
Rosario - Santa Fe

ACTION GAMES:

El Game Genie existe para el Family. Buscalo, te será muy útil.

No te enojes con el pibe Ivan. Seguramente no lo hizo para molestarte.

Agradecemos todos tus elogios. Suerte. Cuidate de los hombres que se dedican a las novelas. A ver si terminás en un cuento de King. Chau.

MES

Debo felicitarlos por el excelente cambio que han propiciado a la revista. Pero como no todo es rosa, se han equivocado en un punto: el de no contestar las cartas. Sí lo hacen, pero no de la misma manera que antes, Recuerdo (ej. AG Nº 4) que en algunas ocasiones la contestación de Uds. era mas larga que la carta de los chicos. Ahora se molestan en solo contestar los agradecimientos. Gracias por esto, gracias por lo otro pero cuando llega el momento de contestar una pregunta dicen "preguntá al que te lo vendió; consultá a los que publicitan en la revista", etc. Entiendo que quieran publicar más cartas, pero si no las contestan es inútil que lo hagan. Quiero aclararles que no todos los lectores tienen tiempo o viven cerca de los negocios como para ir a preguntarles esto o aquello, además no todos los comerciantes nos van a llevar el apunte. Y, con la cuestión del "desafio", tenemos que esperar que algun chico se digne de contestarnos, pero ¿y si no lo hace? Entonces la solución es no escribirles y terminar el video por nuestros propios medios.

Por otro lado el especial del Nº 8 estuvo genial, y sería muy bueno que incorporaran una sección como esa todos los números. También una sección donde analicen todo los productos que se publiciten en la revista, mostrando sus ventajas y desventajas.

Quisiera saber también qué es una PC-Engine, una Wonder-Mega, y Superfamicom y si a éste se le puede conectar un CD-ROM. Respecto a lo primero, espero que vuelvan a ser los de antes conmigo y con los otros chicos.

Rafael Manzano
Villa Constitución - Santa Fe

ACTION GAMES:

Como somos chicos bien educados agradecemos tus felicitaciones como la de todos los gamemaníacos. Es lo menos que podemos hacer.

Las contestaciones,en este caso a una carta, no siempre tienen que ser extensas o superar a la pregunta. Nuestro estilo no es el del verso.

Queremos aclararte, de la misma forma en que lo decís vos, que los editores de revistas no se van a tomar el tiempo de recorrer las casas de videojuegos que hay por tu zona para resolver tus dudas. Vos decís que no todos tienen tiempo o viven cerca de los comercios. ¿Pensás que nosotros sí?

Por otra parte, creemos que nadie se puede dar a sí mismo la facultad de representar a los demás. Esto viene a que vos hablás por otros lectores suponiendo que piensan igual que vos.

Cuando le decimos a algún lector que consulte con las empresas que figuran en la revista es porque ellos pueden informar mejor que nosotros. Lo importante no pasa por quién da la respuesta sino por que la misma sea correcta. No nos creemos los dueños de la verdad, podemos equivocarnos.

Con referencia a las dudas que se contestan mediante el Desafío, te decimos que nos pareció bueno que los propios lectores sean los que las contesten. ¿Para qué? Lo hicimos con la humilde idea de lograr una comunicación entre todos los gamemaníacos del país. Para que ese diálogo sea efectivo y para que nosotros seamos lo que tenemos que ser (un MEDIO DE COMUNICACION) es que abrimos esta sección a todos los que tienen dudas y a todos los que tienen respuestas. Nosotros ponemos el MEDIO, los lectores la COMUNICACION.

Hay veces que hay que esperar la respuesta pero tarde o temprano llega. Sólo hay que tener paciencia para esperar y la convicción de que hay muchos gamemaníacos que están dispuestos a ayudar.

La solución que vos planteás: de no escribir y terminar el juego solo, es una de las tantas cosas que podés hacer. Vos decidís.

La PC-Engine es la primer máquina que se hizo para 16 bits. Es de orígen japonés y la produce la empresa Nec, trabaja con tarjetas de memoria y no es compatible con la Turbo Graft que es la versión americana. La Wonder-Mega es la versión compacta o unificada de Mega Drive con Mega CD más el agregado del karaoke, un simpático sistema similar al de los Cantobares.

El Superfamicom es uno de los nombres que recibe el Super Nintendo al igual que se le llama Super Nes. El CD-ROM para el Super Nes todavía no salió, se piensa que aparecerá en el '94, tal vez aparezca antes. En Action Games Nº11 hay un informe especial que habla sobre esto.

Esperamos que te alegres por lo extensión de nuestra respuesta. Es más larga que tu carta. Era lo que querías ¿No?

De nuestra parte te decimos que nosotros somos como fuimos siempre. Nos jugamos por cada lector por más que nos critique. Y como si eso fuera poco le publicamos la carta sin

Cartas Gamemaníacas

ningún tipo de censura. Todos se lo merecen.

Te mandamos un abrazo, un beso, un apretón de manos o lo que te guste. Todo con la mejor buena onda, bien de amigos. Chau.

Hola, soy Javier Dávalos, esta es la cuarta carta que les mando y escribia para decirles que tengo un Game Boy un Turbo Game y una PC.

Yo tengo solo cuatro juegos de Game Boy porque en Salta no los consigo y tengo que ir a Bs. As. a conseguirlos, si ustedes saben de algún lugar en Salta que los vendan o alquilen , díganmelo. Les mando algunos trucos:

Game Boy: Snow Bros Jr. En la pantalla de presentación apretá ↑, Select, Start y B al mismo tiempo. Nintendo: Battletoads. El primer mega warp está en el primer nivel, matá a los dos mutantes y avanzá a la derecha.

El tercer mega warp está en el cuarto nivel cuando llegues a la plataforma que desciende saltá hasta llegar arriba.

La cuarta está en el sexto nivel, en el segundo cuarto subí a la primera serpiente y cuando llegues a lo mas alto saltá a la derecha hasta llegar a unas espinas y caé en tierra firme. Quería preguntar si los cartuchos de la Game Boy sirven para la común.

Javier Dávalos
Salta

ACTION GAMES:

Lamentablemente no conocemos ningún comercio de Salta y no te podemos ayudar.

Lo que nos resulta extraño es que no haya casas que los vendan. ¿Qué pasa, nadie se quiere jugar?¿ No se enteraron que el videojuego es un suceso en todo el mundo?¿La revista la leen solamente los que juegan?

Sres. comerciantes hay que jugarse y poner a la venta lo que la gente pide. Seguramente les redituará muy bien.

Esperamos que esta respuesta sea leída y entendida por comerciantes de Salta. Tal vez alguno se anima y le va de primera.

Chau Javier, gracias por los trucos y por ayudar a que Salta forme parte del mundo. Los salteños se lo merecen.

Me llamo Nicolás, tengo 13 años, vivo en Belgrano y tengo un Game Boy y un Family Game, las estrategias y trucos de la revista son buenísimos.

Me gustaría que publiquen la estrategia del juego Robocop para Game Boy, ya que siempre me queda estancado en la cuarta fase, la de los ítems. Por favor publiquenme la carta ya que he escrito muchas y no me han publicado ninguna.

Nicolás Pedro Fiori
Capital

ACTION GAMES:

Bueno, parece que en este número de Action les tocó el turno a todos los que habían escrito varias veces. Todo llega. Hay veces que se tiene que esperar un poco pero finalmente se da.

Gracias a vos, Nico, y a todos los que nos mandaron cartas muchas veces.

Gracias por insistir y por creer que algún día las publicaríamos.

Chau Nico, nos vemos en la próxima.

¿Como les va? Espero que bien.

La revista es bárbara y muy completa y útil.

Tengo un problemita con Simpsons 1, que tal vez parezca algo estúpido; ya que no puedo superar la primera fase (donde hay que pintar los objetos morados).

Hay una valla luego de la casa de descanso que no puedo cruzar. Yo pienso que se debe a que nunca alcanzo los (cero) "goals" (lo minimo han sido 5 "goals") pero no puedo pintar las masetas asi que nunca obtengo "goals".

Por favor, estoy desesperado, ya no se que hacer.

Me llamo Oscar Faerher y tengo 16 años y desde ya agradezco por leer esta carta. Gracias.

Oscar Faerher
Córdoba

ACTION GAMES:

Hermano, no te desesperes más. Leete la Action Games Nº1, ahí encontrarás toda la estrategia de Simpsons 1. Igualmente tu duda, como podés ver, pasó para el desafío.

Chau Oscar, no te alteres, tranquilo, manso, con paciencia y con saliva...conseguirás lo que quieras.

Hola !!! Me llamo Emiliano della Croce y tengo 13 años.

Me encanta la revista, es la mejor, hace poco me compré una revista española para probar y era malísima.

Yo tengo un Game Boy desde hace 6 meses más o menos y tengo el Super Mario Land, el Tetris, el Adventure in the island, el Baseball y el Castlevania the adventure.

El Super Mario Land lo doy vuelta fasilísimo ahi va un truco, en el tercer nivel del mundo 1 aparece un leoncito, cuando lo matás rompé el bloque del medio y después saltá otra vez en el mismo lugar y saldrá un ascensor subite y te subirá al techo, avanzá y entrá al caño con monedas. En el primer nivel del mundo 3 hay una vida en el medio de donde aparecen los totems voladores ¡ sólo hay vida en el último ? El Adventure in the island lo dí vuelta una vez con mi hermano, al Baseball le gano siempre.

Podrían darme la estrategia del Castlevania, siempre me quedo en el jefe del nivel 3.

Bueno me despido hasta la próxima y mucha suerte con la revista.

Emiliano Jose della Crose
La Plata

ACTION GAMES:

Gracias por tus elogios y por preferirnos. Seguí jugando y ganando.

Me llamo Rodrigo y aprovecho a escribir esta carta porque la mando con el sobre del concurso "Una Consola para un Amigo".

Acá la revista llega atrasada por eso no puedo participar en otros concursos. En Uruguay hay mucha gente que la compra.

Quiero saber por qué en el Super Mario World no puedo hacer las 96 pantallas, sólo hago 95 porque en Valley Ghost House hay una llave que no puedo agarrar ¿Cómo hago? ¿Por qué, después de hacer el Special se cambian los colores del mapa? ¿Qué es mejor un Super Nes, una Megadrive o un Super Bitgame?¿ Cuantos bits tiene un Game Gear y cúantos un Linx?¿Cómo hago para poner códigos en el Ninja Gaiden de Game Gear?¿Se le puede poner tiempo infinito al Out Run Europa del Game Gear?

Si pueden poner todas las preguntas les agradezco mucho. Ahora van unos trucos.

Super Nes:

Krusty's Super Fun House: Poné Joshua y tenés energía infinita y podés elegir pantalla.

Super Adventure Island: Elegí fases. En el título dejá apretado los botones L y X con el mando hacia la derecha y luego apretá START.

Game Gear:

Super mónaco G.P. 2: Password Senna o Champion.

Espero que sirvan mis trucos y saludos de Uruguay.

Rodrigo Suárez Villagrán
Montevideo - Uruguay

ACTION GAMES:

Y quisimos dejar el plato fuerte para el final. Nuestra primer carta internacional.

Estamos muy contentos de contar en nuestras páginas con tu presencia. Esperamos que no seas el único, tanto de Uruguay, de Paraguay o Chile. Los esperamos a todos.

Rodrigo, todas tus dudas las mandamos al desafío. Queremos que sean los lectores los que te contesten. Chau hermano. Gracias y saludos a la otra orilla.

HASTA LA VISTA BABYS !!!

WINNERS

ESTOS SON LOS Nº1 DEL VIDEOGAME

Pablo Gastón Girge
Quilmes

Federico O. Coda Zavetta
Casilda - Santa Fe

Juan Pablo Boccardo
Córdoba

Justín Boccardo
Córdoba

Martín Vera
Catamarca

Ivan Alexis Ivanof
Vicente López

Gabriel A. Laureiro
Merlo - Buenos Aires

Daniel Cardozo Hasson
Mar del Plata

Maximiliano Bustelo
Capital

Adrián Royo
Capital

Jorge Amar
San Isidro

Mauro Albornoz
Haedo

Darío Diament
Martínez

John Mayan
Haedo

Gonzalo A. Gerona
Capital

Juan P. Diaz Orban
Capital

Germán Romanín
Lanús Oeste

Horacio R. Zon
Lanús Oeste

Daniel R. Soto
Gral. Sarmiento

Santiago Vanina
9 de Julio

Tomás Domínguez
Capital

Leandro S. Gómez
Avellaneda

Adrián I. Romero
Capital

Santiago R. Pinto Guerrico
Capital

Santiago Devia
Capital

Ricardo Braña
Capital

Adrián García
Bahía Blanca

Pablo Agüero
Esperanza - Santa Fe

Javier Llorens
Mar del Plata

Mariano Mera
3 de Febrero

Diego De Carlo
Capital

Sebastián Callejas
Capital

Pablo G. Castillo
Ituzaingó

Fernando A. Ferro
Ezpeleta

Rodrigo A. Lorenzo Durán
Avellaneda

Damián Bulbulián
Ituzaingó

Maxi
Capital

Gustavo Gabriel Rago
Capital

Cada vez hay más. ¿Qué Tal?

¿Cómo, vos no figurás?
¡Lo que te devoraste hermano!
Vencé el Desafío y anotá tu nombre en la lista de los Nº1.

Los winners que se incorporaron este mes ganaron, todos, una remera de Action Games

SOMOS FABRICANTES DE TAIWAN

ATENCION

Si a las máquinas que Ud. compra les fallan o cortan la imagen de la pantalla: es porque su family game no cumple con las funciones necesarias para los cartuchos de alta-memoria. Por ejemplo:
• Double Dragon 3 • Hammer • Snow Dragon • Robocop • Turtles Ninja 3 • Lo. Lo. 3
Si encuentra dichos problemas, su máquina no va a aceptar los nuevos cartuchos tampoco.

EL DISEÑO Y LA CALIDAD DE "SON SON" ES COMPATIBLE CON TODOS LOS CARTUCHOS.

LA VERDAD VALE MAS QUE LA DISCUSION







"SON SON" SATISFACE SUS NECESIDADES.
NECESITAMOS DISTRIBUIDORES.

AV. CRAMER 3274 CAPITAL - TEL: 544-2322/8791

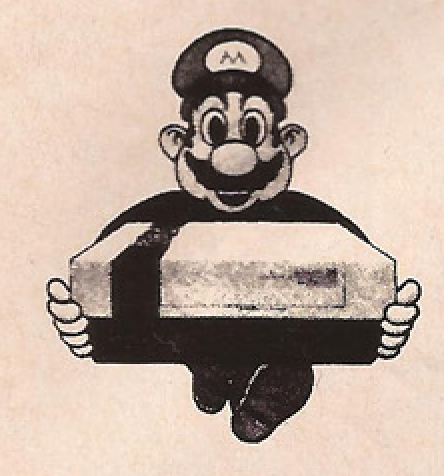
market place

A la hora de jugar

Phoenix Games

es tu elección

Canjes



MEGA DRIVE - GENESIS
NINTENDO - SUPER NINTENDO
GAME BOY - GAME GEAR
Y TODOS LOS ACCESORIOS

O´HIGGINS 2125 - LOCAL 7
JURAMENTO 1981 - LOCAL 10
SUBSUELO - TEL. 788-3272

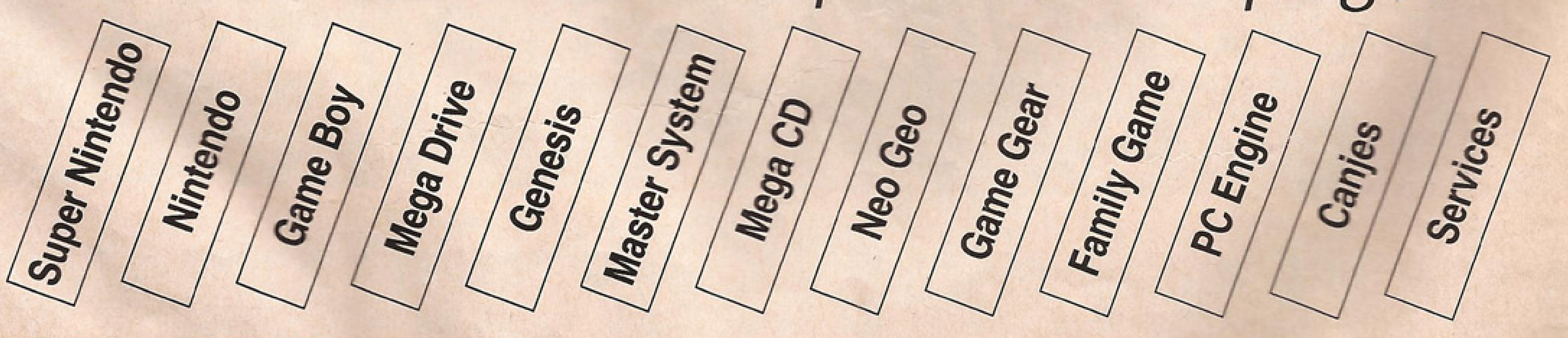


Club Taku

Nintendo

Busca a "NINTENDISTAS"

Atención con total experiencia en juegos



NINTENDO CLUB "TAKU"

Av. Cabildo 2280 - Ciudad de la Paz 2279 Local 103 de Planta Alta

market place

BENCOX
COMPUTACION

Donde Ud. Puede Confiar

Trabajamos lo mejor y solamente

- Family Game Legítimo NTD pal-N con 2 joysticks, transformador y conector de video antena.
- Todos los accesorios (pistola Laser, ametralladora, etc.).
- Venta y alquiler de cartuchos.
- Reparación integral de todo Family Game.
- Venta de todo para PC: Computadoras - Impresoras - Insumos - Servicio Integral para PC.
- Venta de juegos para PC y Commodore: más de 600 títulos

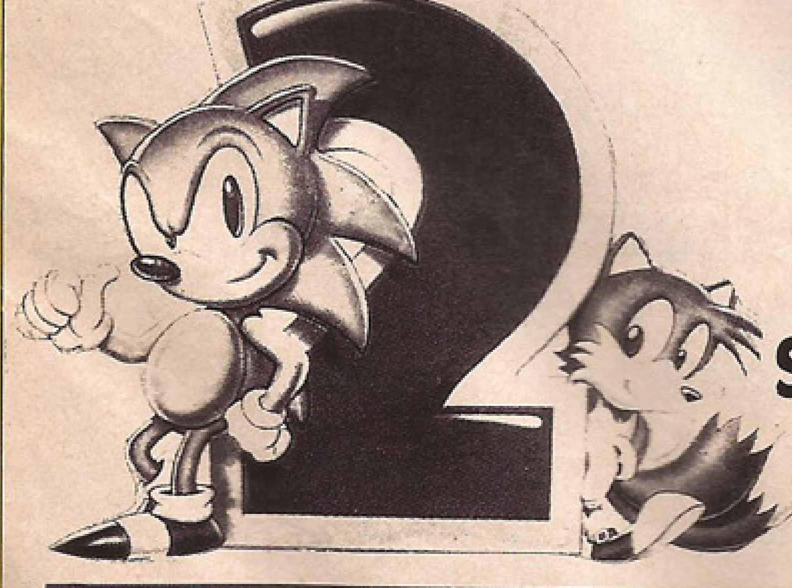
SERVICIO INTEGRAL PARA PC

TODAS LAS SEMANAS LAS ULTIMAS NOVEDADES

Chacabuco 1176 (1069) Tel. 26-8685 Capital







SEGA
GENESIS
MEGA DRIVE
GAME GEAR
SUPER NINTENDO
GAME BOY
FAMILY GAME

TODA LA GAMA DE ACCESORIOS
Joysticks Inalámbricos - Adaptadores - Super Scope

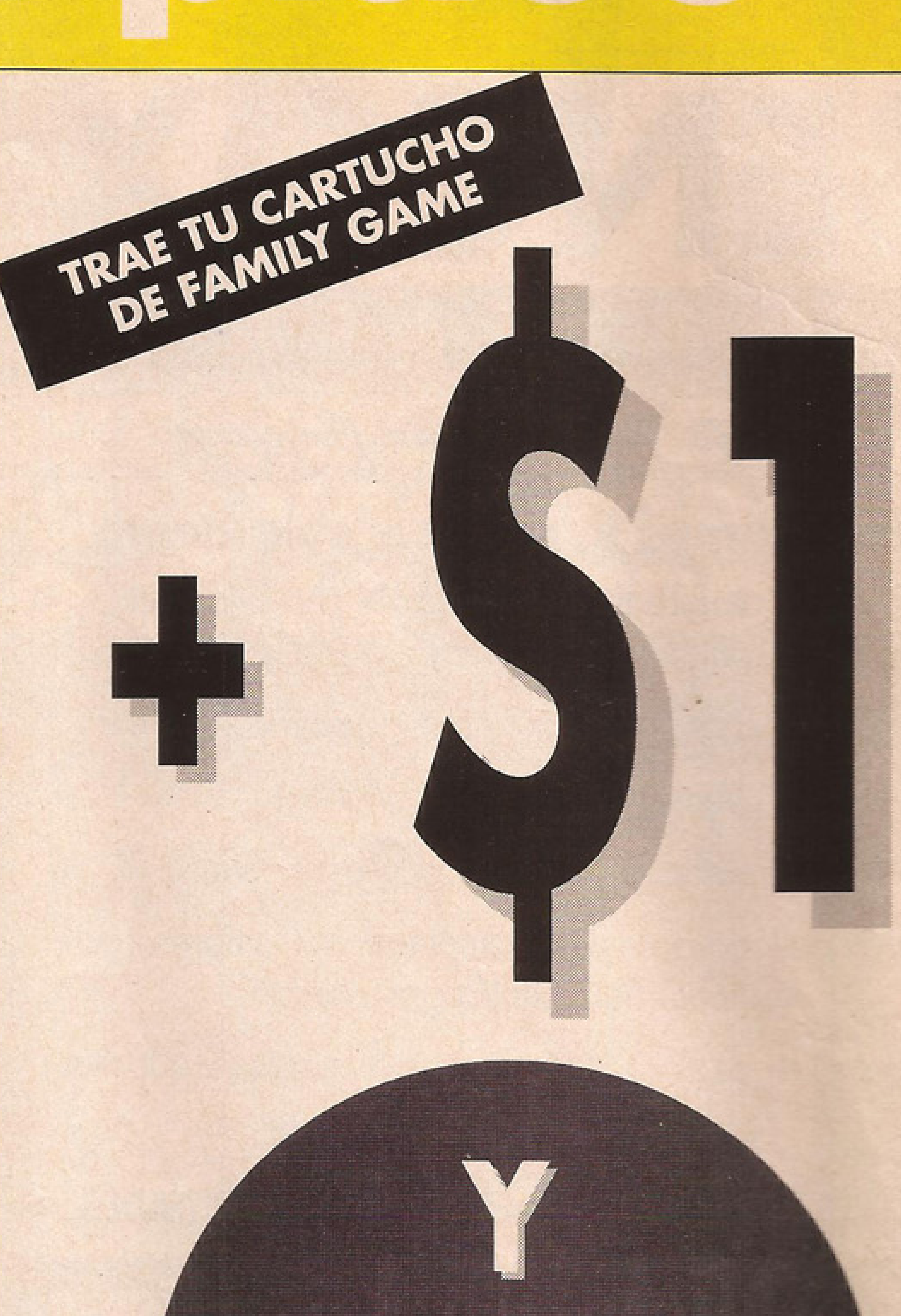
TODAS LAS NOVEDADES EN TITULOS PARA SUPER NES Y SEGA

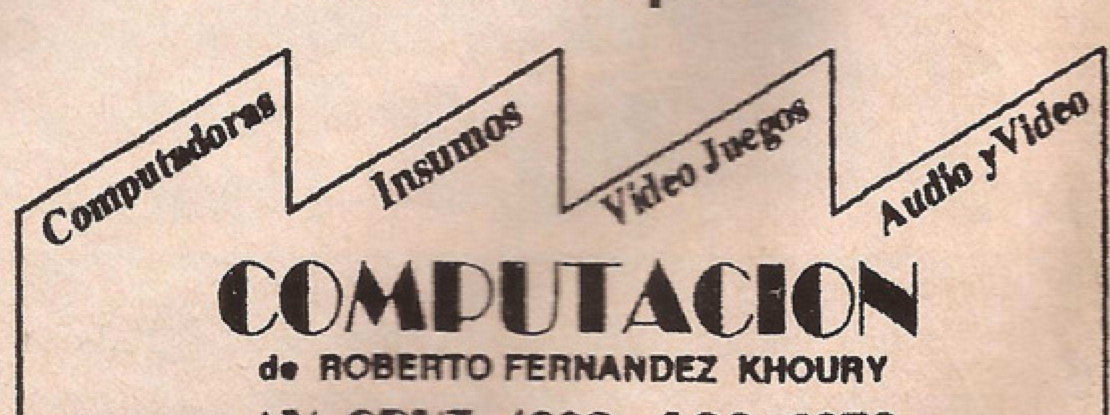
Street Fighter II
Final Fight
Tiny Toon
Lethal Weapom
Tortugas Ninja IV
Prince of Persia
Sonic 2
Tazmania
Athlete Power
Ecco Delphin
Road Rash II
Streets of Rage 2

Tomamos su Family Usado - Juegos para PC - Tarjetas de Crédito

Rivadavia 7055 Loc. 29 Galeria Dufau - Tel 611-9214

market place





FAMILY GAME

EL MEJOR REGALO PARA LOS CHICOS AL MEJOR PRECIO

SEGA GENESIS - SEGA MEGADRIVE
SUPER NINTENDO - MASTER SYSTEM II
GAME BOY - GAME GEAR - SUPER VISION - GAMATE

DISTRIBUIDOR DE:

MAS DE 800 TITULOS EN FAMILY

MAS DE 200 TITULOS EN SEGA

JUEGOS DE PC



VENI Y PROBA TU JUEGO PREFERIDO

TE ENSEÑAMOS A JUGAR

ATENCION ESPECIALIZADA

COMPRA TU CARTUCHO O CONSOLA DESDE CUALQUIER LUGAR DEL PAIS

Nombre y apellido: ....
Dirección:.. C.P.: ....
Localidad: .... Provincia: ....
Nombre de cartucho: ....
Nombre de consola:..

ENVIOS AL INTERIOR CONTRA GIRO POSTAL

AUDIO PREMIER

LIBERTAD 482 (1012) TEL 35-5279

market place



SI TU EQUIPO NO FUNCIONA
Y LA GARANTIA YA VENCIO
TECH WAY
TIENE LA SOLUCION...

PORQUE TE OFRECE:

- ✔ Servicio técnico especializado de consolas Family de todas las marcas y modelos.
- ✔ Reparación integral de PC compatibles y Commodore.
- ✔ Los mejores títulos en cartuchos de Family Game.
- ✔ Accesorios e insumos de PC.
- ✔ Ensamblado de todo tipo de configuraciones de PC.
- ✔ Sobre todo: **LA MEJOR GARANTIA**

Atención especial al gremio y a Video Clubes

TECHWAY - Callao 591 - Capital
☎ 49-7576 - L. a V. 10 a 20 hs. - Sab: 10 a 13 hs.

EN GAMES Y CARTUCHOS TENEMOS LA MAS AMPLIA VARIEDAD Y EL MEJOR PRECIO

DISTRIBUIDOR DE:





MEGA DRIVE 16 BITS

CARTUCHOS - PISTOLAS - JOYSTICKS Y ACCESORIOS

Video Computer

Entre Ríos 1067, Cap, Tel 304-6792 - Riobamba 464, Cap, Tel 953-7368

Departamento de Publicidad: 951-6239 - Fax 952-3834

market place

market place

EBEN EZER

POR DESVINCULARME COMERCIALMENTE DE

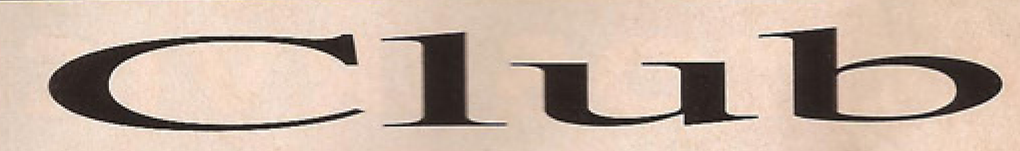
KINYO - TEC TOY - SON SON

ARGENTINA

SOLICITO PROVEEDORES QUE TRABAJEN CON SERIEDAD

LIBERTAD 124 - TEL 35-1976 - CAPITAL





VENTAS POR MAYOR y menor

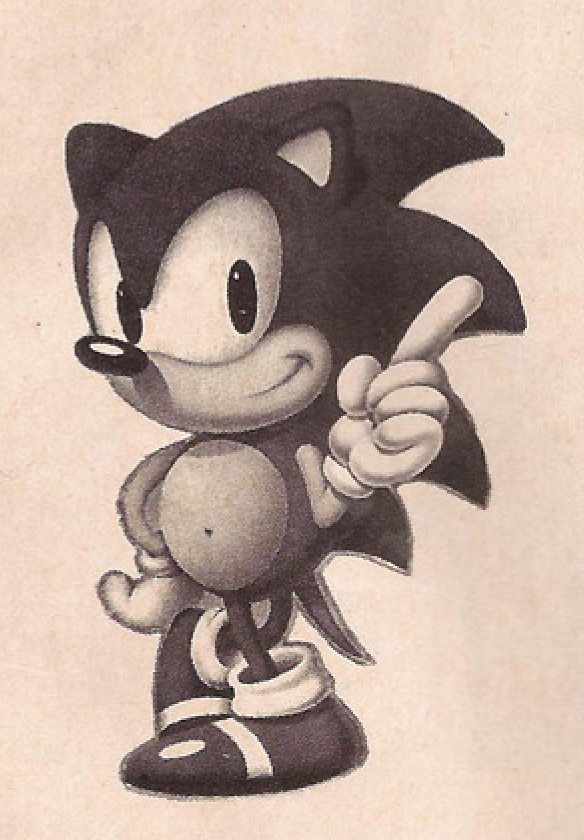
FAMILY GAME NTD
y la más amplia línea de cartuchos

Av. Lynch 3481
Lanús Este
Tel:203-3085

market place

"GAME OVER"

- 10 AÑOS EN VIDEOJUEGOS - "CONSULTE A UN ESPECIALISTA"

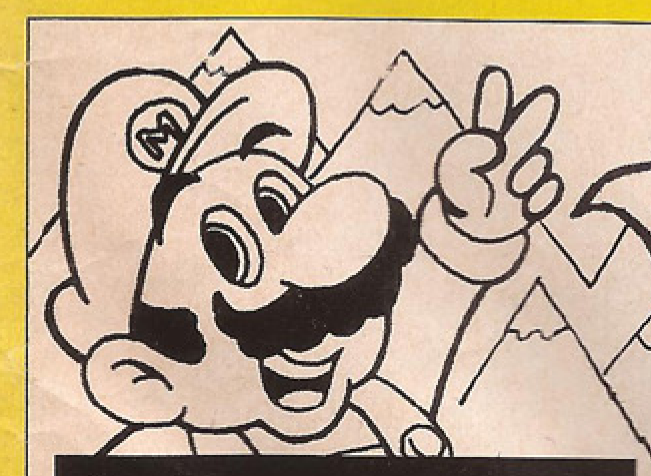


SUPER NINTENDO - SEGA GENESIS - MEGA DRIVE - MEGA CD - WONDER MEGA - NEO GEO - NINTENDO - MASTER SYSTEM - ENDING MAN - FAMILY GAMES - GAME BOY - GAME GEAR - CONSOLAS - ACCESORIOS - COMPRA - VENTA - CANJE - SERVICE

LOS MEJORES PRECIOS DE PLAZA
VENTAS MAYOR Y MENOR

SABADOS de 9 a 18hs

CIUDAD DE LA PAZ 2040 - LOCAL 94 - GALERIA LOS ANDES



¡HOLA, CHICOS DE **BARILOCHE!**

APOLO GAME

nintendo system

EL VIDEO JUEGO MAS AVANZADO DEL MUNDO!
EL MAS COMPLETO Y ECONOMICO. EL MEJOR

LOS ESPERO A TODOS EN LED. EL CANAL DE JUEGOS EN TU TV

GARANTIA TOTAL 1 AÑO. SERVICIO TECNICO - REPUESTOS

EN TODO TIPO DE T.V. - PAL N ORIGINAL - TODOS LOS ACCESORIOS - JOYSTICKS A PALANCA - IINALAMBRICOS - ALAMBRICOS PROFESIONALES - PISTOLA - AMETRALLADORA - VIDEOMATION - GAME GENIE - COMANDOS DE AVION Y AUTOS - ESTUCHES PARA CASSETTES - CASSETTES - JOYSTICKS - ADAPTADORES Y ACCESORIOS

TODAS LAS MARCAS:
APOLO - FAMILY - NINTENDO
VENTA Y ALQUILER DE CASSETTES

MAS DE 500 TITULOS! STREET FIGHTER II - TINY TOONS - DOUBLE DRAGON - TOKY - NORTE Y SUR - SPIDERMAN - SUPER MARIO 3 - ROBOCOP - TORTUGAS - TOP GUN II - BOXEO - SIMPSONS - BATMAN II - GLADIADORES AMERICANOS - LA SIRENITA - TETRIS - LOCOS ADAMS - DEPREDADOR - TERMINATOR II - TOM Y JERRY - GREMLINS II - FORMULA 1 - WRESTLEMANIA - STAR WARS Y MUCHO MAS ...

Nintendo es una marca Registrada por Nintendo of America Inc.

SABADOS TODO EL DIA

UNICO CENTRO INTEGRAL DEL VIDEO JUEGO
SOMOS ESPECIALISTAS Y PIONEROS EN BARILOCHE.
CUMPLIMOS 6 AÑOS.

ALQUILER - VENTA -REPARACION

led ELECTRONICA
CREADORES DEL VIDEOGAME

Gallardo 834 - S. C. de Bariloche

ATENCION USUARIOS DE SUPER NINTENDO*

PRESENTAMOS EL SUPER MAGICOM*



¿Qué es?
Es un nuevo, único y fascinante equipo con el cual vos podés copiar, editar y rediseñar todos tus juegos.
Los juegos también pueden ser guardados y jugados directamente de diskettes 3 1/2" estandard, usando el programa comandado por menúes incorporados.
Si tenés una computadora podés, inclusive, escribir demos y programas para tu consola.
Los 256 K RAM con batería te permiten grabar la jugada para volver a ésta otro día al igual que lo hacen los juegos con batería. También funciona como adaptador para poder jugar los juegos Europeos y Japoneses.

NEXT LEVEL

NO MAS LIMITES

SERVICIO AL USUARIO NEXT LEVEL: 799-0056

PARA USO PERSONAL UNICAMENTE
* MARCAS REGISTRADAS POR SUS RESPECTIVOS PROPIETARIOS


BULLS vs BLAZERS
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
CHALLENGE SET
THE SYSTEM THAT SET THE STANDARD!
MARIO PAINT
LETHAL WEAPON
TURBO DUO
SEGA GENESIS
VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM
LEADER OF THE 16-BIT REVOLUTION
SONIC THE HEDGEHOG 2
GAME CARTRIDGE INCLUDED
SONIC THE HEDGEHOG
World of Illusion
Revenge of Drancon
GAME GEAR
GAME BOY
FINAL FANTASY LEGEND II
HIGH INTENSITY CD-ROM
SEGA CD
MENACER
FOR SEGA
LOOM
CYBORG JUSTICE
CHAKAN
NEC
SNK
ARIEL THE LITTLE MERMAID
SEGA
THE CORE SYSTEM
GAME CARTRIDGE NOT INCLUDED
ART OF FIGHTING
NEO GEO
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM
TURBO 16 GRAFX
BIT
ARGENTINA
Av. Independencia 3485/7 (1225) Buenos Aires - Argentina - Tel./Fax: 97-0428 - 93-3080